ANSPI
ORATORI E CIRCOLI APS-ETS

DI CHE PIANETA SEI?

ESTATE RAGAZZI

VIAGGIO D'ESTATE CON IL PICCOLO PRINCIPE

In questo anno pastorale, il racconto del PICCOLO PRINCIPE che fa da sfondo e da guida per le giornate di Estate Ragazzi, ci aiuta a rileggere per i bambini e i ragazzi la figura di Nicodemo, che l'Arcivescovo ci ha consegnato come compagno di strada.

Nell'incontro tra Gesù e Nicodemo, infatti, c'è un dialogo del tutto simile a quello fra il Piccolo Principe e l'aviatore. L'anziano maestro della legge pone a Gesù la domanda su come sia possibile vedere il Regno di Dio e trova la risposta di Gesù: "*dovete rinascere dall'alto*". Senza rinascere non si comprende nulla di Gesù e del suo agire. Davvero "L'ESSENZIALE È INVISIBILE AGLI OCCHI". Solo Gesù ci dona uno sguardo, quello dei piccoli, che sa vedere oltre la superficie della realtà, per comprenderne e accoglierne l'essenza.

Nel Regno dei Cieli si entra solo incontrando Gesù, solo in ascolto di Lui possiamo entrare in questa dimensione nuova. Ce lo diceva con altre parole il nostro Arcivescovo: *Gesù propone di essere un bambino che finalmente incontra un padre che lo aiuta, dal quale sentirsi amato, che ha la forza di trasformare quello che è vecchio, che sembra compromesso definitivamente e davanti al quale sembra non sia possibile fare nulla…Lo Spirito chiede di sapersi fermare, di fare silenzio, di meravigliarsi, di abbandonarsi a quel vento. In fondo Gesù propone a Nicodemo adulto di scoprirsi bambino, per non diventare vecchio…Nicodemo si scopre figlio amato. Nicodemo scopre la forza dell'amore, Spirito che fa rinascere dall'alto. È proprio questa la libertà del cristiano che è fare ciò che piace a Dio, perché so che mi ama e mi lascia libero nell'amore di fare tutto. È il legame dell'amore. (Nota Pastorale 2021-2022)*

Avete in mano questo strumento prezioso che è stato realizzato dall'ANSPI, con la collaborazione di tante figure di educatori provenienti da tutta Italia e anche con alcune collaborazioni della nostra Pastorale Giovanile e dell'Opera dei Ricercatori. Questa scelta va nella direzione di respirare in grande, attivando collaborazioni e progetti con tutto il bello che si muove nella Chiesa Italiana.

In un tempo in cui sembra regnare la divisione e il contrasto, ci fa bene sentirci parte di una Chiesa più ampia che desidera, pur con tutte le differenze e le peculiarità di ogni territorio, camminare insieme.

Buon tempo estivo e buona ESTATE RAGAZZI a tutti voi!

DON GIOVANNI MAZZANTI

Incaricato di Pastorale Giovanile della Diocesi di Bologna

Di Che Pianeta Sei?

Progettazione, contenuti e impaginazione grafica: **Mauro Bignami**

Coordinamento, contenuti e adattamento testuale delle puntate: **Rosa Angela Silletti**

Disegni: **Anna Teresa Fariello**

Il sussidio che avete tra le mani non ha dentro solo quello che leggerete. L'essenziale è invisibile agli occhi e quello che non vedrete, ve lo riportiamo qui:

- È la passione educativa di un'associazione che non vuole lasciare soli i ragazzi, le famiglie, le comunità;
- È la fiducia e la preghiera di tanti che hanno creduto alla possibilità di condividere una proposta per tutti gli Oratori d'Italia, anche in un tempo così incerto e pieno di difficoltà;
- È la competenza, le capacità, lo studio, l'impegno, di tanti formatori nazionali Anspi che hanno incrociato riflessioni, spunti, aspettative, intuizioni in riunioni e videocall da un capo all'altro dell'Italia.

Alla fase redazionale, hanno poi dedicato particolare attenzione:

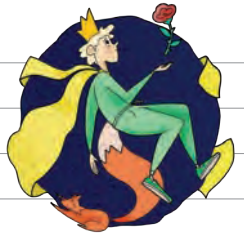
Martina Alberi, Simone Biagioli, Silvia Bortolotti, Agnese Carloni, Chiara Casagrande, Gianfranco Castrignanò, Alessandra D'Ambrosio, Angela Fariello, Veronica D'Ortenzio, Gloria Manca (che si ringrazia in particolare per gli spunti operativi agli animatori), **don Giovanni Paolo Grieco, don Giovanni Mazzanti** (che si ringrazia in particolare per il percorso di preghiera per i ragazzi), **Matteo Mazzetti, Francesca Napoletano** (che si ringrazia in particolare per gli input di riflessione dedicati agli animatori), **Mirko Natuzzi, Mariateresa Nuzzi, Fra Andrea Patanè** (che si ringrazia in particolare per gli adattamenti in prosa della storia), **Daniela Pellegrino, Isabella Pellegrino, Alessio Perniola** (che si ringrazia in particolare per il percorso di astronomia), **don Paolo Sabatini** (che si ringrazia in particolare per il percorso di preghiera per gli animatori), **Pietro Toma, Carlotta Vallieri** (che si ringrazia in particolare per gli spunti operativi agli animatori).

Per i contributi musicali a tema si ringraziano **Simone Biagioli, Andrea Ballabio e Pepita.**

Sito del Grest: estateanspi.it - mail: info@estateanspi.it

A cura di ANSPI – Associazione Nazionale San Paolo Italia
Sede nazionale: via G. Galilei 71, Brescia
tel. 030.304.695 - 030.382.393
e-mail: info@anspi.it

Stampato ad uso interno su carta riciclata da:



Di che pianeta sei?, tu che guardandoti allo specchio
a volte non ti riconosci e hai bisogno che gli altri ti incoraggino a crederti migliore?
Di che pianeta sei?, tu che non riesci a farti conoscere per quello che sei davvero?
Di che pianeta sei?, tu che hai scelto di dedicare la tua estate ai più piccoli,
sentendo dentro un desiderio di bene?
Di che pianeta sei?, tu che intravedi in te una bellezza che non sai tirare fuori?
Di che pianeta sei?, tu che hai il cuore che batte forte e non sai perché?
Di che pianeta sei?, tu che combatti per farti accettare e comprendere?
Di che pianeta sei?, tu che vorresti cambiare il mondo
ma non sai da dove cominciare?
Di che pianeta sei?, tu che vorresti essere ancora bambino
per sentirti amato e coccolato?
Di che pianeta sei?, tu che non trovi il tempo per pregare?
Di che pianeta sei?, tu che preferisci rinchiuderti in un mondo virtuale
per non vivere la fatica delle relazioni?
Di che pianeta sei?, tu che non sopporti più le privazioni di questa pandemia?
Di che pianeta sei?, tu che non ricordi più il senso di alcune tue abitudini?
Di che pianeta sei?, tu che spesso ti perdi nei ricordi?
Di che pianeta sei?, tu che ti impegni ogni giorno e con tutte le tue forze
senza grande gratificazione?
Di che pianeta sei?, tu che per la tua onestà spesso vieni ritenuto sciocco?

Non è importante da quale pianeta tu provenga.

Ora sei nel POSTO GIUSTO!

Il pianeta Oratorio

Esiste un pianeta la cui parola d'ordine è ACCOGLIENZA, e dove tutti i bambini sono considerati il tesoro più prezioso di cui la sua popolazione dispone. Il clima che si respira è quello di CASA: si cucina e si mangia insieme, si colorano pareti e stanze, si impara a sistemare e aver cura del luogo e dei materiali, si sognano CAMBIAMENTI per il BENE COMUNE.

C'è una grande attenzione al risparmio e ai consumi, ma soprattutto ad ogni persona della COMUNITÀ. Grandi e piccoli collaborano a realizzare continui eventi di SOLIDARIETÀ per il prossimo e sono impegnati nella custodia dei più fragili e della loro chiesa comune. Vi sono spazi, esterni e interni, nei quali ci si confronta con animo ma anche con GENTILEZZA, e non tramonta il sole senza che le persone facciano PACE, in caso di liti. È opinione comune che ciascuno sia UNICO e IRRIPETIBILE, e che tutti occupino un posto importante di cui avere RESPONSABILITÀ: perché il gruppo porta una ricchezza sempre più grande.

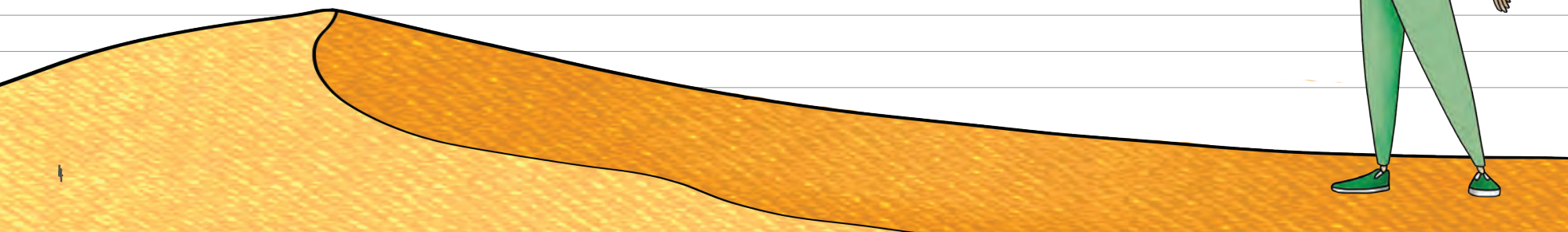
Su questo pianeta ci si educa alla VITA: si apprende con LINGUAGGI e modalità diverse dai maestri, dalle persone, dai libri, dai dispositivi, dagli eventi, dai piccoli, dal proprio correggersi e migliorare. Qui si impara a diventare se stessi e adulti, perché si scoprono i TALENTI da far fruttare, garanzia di FELICITÀ e FUTURO.

I momenti di maggiore ispirazione sono quelli della PREGHIERA, animata con preziosità. Qui trova spazio la relazione personale con DIO, rifugio di amore infinito e nutrimento spirituale per tutti. I piccoli non si sentono soli, poiché accanto a loro vi sono fratelli più grandi che hanno sul serio piacere di ASCOLTARLI, di trascorrere del TEMPO con loro, nel quale star bene INSIEME.

Se capiti sul PIANETA ORATORIO lo riconosci di certo: l'allegria regna sovrana.

È in questo pianeta che sono nate le attività estive. Per questo la risposta che, educatori, animatori e ragazzi daranno la prossima estate al tormentone: DI CHE PIANETA SEI? sarà: "del pianeta Oratorio".

Perché chi è del pianeta Oratorio sa di esserlo: AMA, SPERA, PREGA.



÷ l Ĥ nj Ì ɒ Ĥ ń o

Ci è sembrata da subito una nj Ì ɒ Ĥ : cosa avremmo mai potuto aggiungere noi alla letteratura e all'infinita produzione di vario tipo sul Piccolo Principe?

Già. Difficile anche solo immaginarlo. Eppure, quello che possiamo dire è che la sfida era talmente grande da aver stimolato la passione educativa e la creatività di tante persone, producendo regali inaspettati.

A partire dal TITOLO. Non è stato facile sceglierlo. La condivisione con tutto il gruppo dei formatori nazionali ha tirato fuori dal cilindro decine e decine di proposte, alcune delle quali sono state davvero difficili da scartare.

PICCOLO A CHI?	PIANETA ESTATE
UN PRINCIPE TRA LE STELLE	LA VOLPE E LA ROSA
IN VIAGGIO CON IL PRINCIPE	PICCOLI GRANDI PRINCIPI
PIANETA PICCOLO PRINCIPE	UN VIAGGIO VERSO DI TE
TROVA LA TUA STELLA	TUTTO L'ESSENZIALE CHE C'È IN TE

Sono solo alcuni, questi. Ciascuno con le sue sfumature, tutte importanti, tutte preziose. Voi quale avreste scelto? Magari ne avreste avuto anche voi uno speciale. Recuperate queste idee! Fatele diventare, come abbiamo fatto noi in alcuni casi, titoli di momenti speciali delle vostre giornate di Grest.

Lasciatevi ispirare dalla densità e dalla profondità di questo testo che ha il privilegio, per la sua brevità, di poter essere letto e riletto più volte, consentendoci tagli, salti, aggiustamenti, personalizzazioni di ogni genere.

Valorizzate ogni spunto di questo testo, piccolo - appunto - ma grande per la sua inesauribile capacità di ispirare e di

ń σ l ŭ Ŵ l ŭ Ĥ dž ő Ĥ ǂ dž σ ĭ α ń Ĥ dž ő

Alla ricerca di risposte

Il piccolo principe è un personaggio in ricerca. Ecco il primo motivo per cui abbiamo scelto di costruire tutto il percorso di quest'estate su 20 domande.

1. Perché un cappello dovrebbe farci paura?
2. Per favore, mi disegni una pecora?
3. Di quale pianeta sei?
4. È vero che le pecore mangiano tutti gli arbusti?
5. A che servono le spine?
6. Non avresti un paravento?
7. Su cosa regnate?
8. A σ nj Ĥ nj Ŵ ũ I Ŵ Ì ń Ĥ Ĥ Ɣ Ɣ Ŵ dž Ĥ dž ő ´
9. Di cosa ti vergogni?
10. E che ci fai con tutte quelle stelle?
11. Perché hai appena spento il tuo lampione?
12. A Ű ő ń σ nj Ĥ nj Ŵ ũ I Ŵ Ì ń Ĥ ő Ê Ɣ ő dž ő
13. Dove sono gli uomini?
14. Chi siete?
15. A σ nj Ĥ nj Ŵ ũ I Ŵ Ì ń Ĥ Ĥ ɲ ɲ σ Ɣ ő nj ŭ Ŵ ń Ĥ dž ő
16. Hanno molta fretta. Cosa cercano?
17. Dunque anche tu hai sete?
18. Perché mi sentivo angustiato?
19. Che storia è questa? Adesso parli coi serpenti?
20. ¨ Ĥ ǂ ő ń σ dž Ĥ Ű Ĥ Ɣ Ĥ I ũ Ŵ Ĥ ŭ σ σ I σ Ŵ ǫ Ì σ dž ő ´

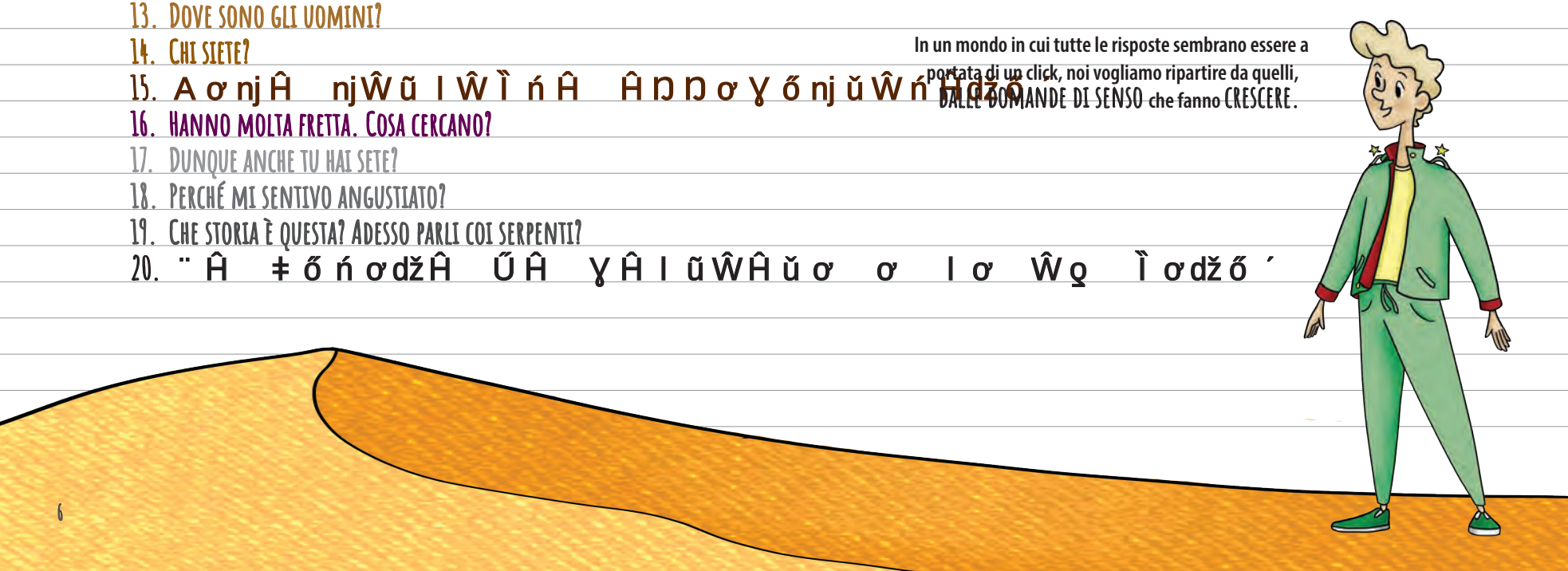
Proprio la ricerca è quella che vorremmo che intraprendessero i nostri ragazzi oggi; una ricerca che è coraggio di partire, fiducia nel cammino e nel futuro, determinazione. Tutte le domande scelte sono state estrapolate dal testo e sono il segno di un percorso di crescita che procede per dubbi, per confronto con l'opinione dell'altro, dialogo.

Quanto ci sembra urgente questo, oggi, per i nostri ragazzi! Che hanno perso ogni certezza in questo periodo pandemico, che hanno sperimentato la solitudine e l'isolamento, che sono stanchi e demotivati.

Nel testo originale, parafrasandolo un po', si dice spesso che il Piccolo Principe non smetteva mai di fare domande e che non si arrendeva mai di fronte ad una risposta non data. La sua è un'insistenza preziosa, una tenacia che i nostri ragazzi devono recuperare.

L'Oratorio e l'estate sono il posto giusto dove ciò può avvenire, in quanto crocevia di esperienze, di relazioni educative autentiche, avamposto di speranza verso il futuro. C'è poi un ultimo motivo per il quale le domande sono diventate il nostro filo conduttore: sul Piccolo Principe esistono materiali infiniti, strumenti, adattamenti, produzioni di ogni genere, ma mai nessuna ha valorizzato i dubbi.

In un mondo in cui tutte le risposte sembrano essere a portata di un click, noi vogliamo ripartire da quelli, dalle domande di senso che fanno crescere.



Cammino Spirituale del Grest

È il tempo che hai perduto per la tua rosa che ha reso la tua rosa così importante.

"Di che pianeta sei?" è la domanda che viene fatta al Piccolo Principe ed è la domanda che rivolgiamo ai bambini e ai ragazzi. In ognuno di noi c'è questa domanda fondamentale: da dove vengo? che pianeta mi ha generato perché io sia quello che sono? quale pianeta voglio costruire e abitare insieme agli altri?

È la domanda che facevano anche a Gesù: "Ma tu di dove sei?", e insieme a questa domanda chiedevano a Gesù il perché delle sue azioni, in modo particolare delle sue umili origini (da Nazareth può venire qualcosa di buono?), della sua vicinanza a tutti, soprattutto ai più poveri o ai più lontani. Gesù risponde sempre a chi gli domanda, e lo fa in tanti modi. Tutte le risposte di Gesù si concentrano però in una parola che è il Regno di Dio. Questo Regno è la paternità di Dio e il suo dispiegarsi nella realtà creata: è il pianeta di Gesù e il suo universo. Da quella paternità Gesù esce e a quella paternità torna, e quella paternità, nel suo viaggio in mezzo a noi, motiva le sue scelte.

Nell'incontro tra Gesù e Nicodemo, in un dialogo del tutto simile al dialogo fra il Piccolo Principe e l'aviatore, questo anziano maestro della legge pone a Gesù la domanda su come sia possibile vedere il Regno di Dio e trova la risposta di Gesù: dovete rinascere dall'alto. Senza rinascere non si comprende nulla di Gesù e del suo agire. Nel Regno si entra solo rinascendo dall'universo di Gesù, solo in ascolto di Lui possiamo entrare in questa dimensione.

Quando Gesù parla del Regno lo fa con il linguaggio delle parabole. Le parabole ci mostrano come la presenza di Dio si nasconda nel quotidiano, nelle cose semplici che diamo per scontate: un fico, un seme, una pecora, una lampada, una festa. Davvero per Gesù l'essenziale è invisibile agli occhi: Gesù ha lo sguardo dei piccoli che sanno vedere oltre la superficie della realtà. Ci parla di Dio, del suo amore, dicendoci che la realtà è una finestra che ci fa intravedere e incontrare tutto questo, se abbiamo il coraggio di farci piccoli, di ascoltarlo e di lasciarci condurre. A cosa possiamo paragonare il Regno di Dio?
Le parabole cominciano sempre da questa o comunque da una domanda.

Parabola dopo parabola, Gesù ci mostra il suo pianeta (chi lui è, da dove viene, cosa accade nel suo Regno), mostrandocelo presente nel "nostro pianeta": la realtà ha una profondità maggiore e un senso più grande, la realtà ci parla di Dio e ce lo fa incontrare.

Nel prenderci cura della nostra casa comune e della nostra vita, le parabole ci conducono a uno sguardo profondo su di noi, sugli altri, sulla realtà che ci circonda.

Nella preghiera mettiamo al centro il rapporto tra il Piccolo Principe e la sua rosa, in fin dei conti è lei che lo muove al viaggio e il suo pensiero è di ritornare sul suo pianeta per ritrovarla e per imparare a prendersene cura.

Nella preghiera impariamo a prenderci cura della nostra rosa che è la nostra vita, che è la vita di chi c'è accanto, che è il nostro mondo; impariamo da Gesù come prenderci cura della nostra rosa, perché possa crescere e liberare tutto il suo profumo e la sua bellezza. Sarebbe bello avere uno spazio in cui tenere una vera pianta di rose in vaso, mettendola al centro nel momento della preghiera.

La preghiera presenta alcuni momenti per entrare in ascolto e in profondità.

- Nel momento I preparativi del mattino, ripercorriamo le abitudini del Piccolo Principe con cui si dispone alla giornata prendendosi a cuore il suo pianete e la sua rosa. Ci disponiamo ad entrare in preghiera, attraverso qualche esercizio per esser meglio disposti ad intraprendere il viaggio della giornata ed essere pronti all'incontro e all'ascolto.
- Si parte, ci lasciamo raccogliere come il Piccolo Principe, da uno stormo speciale di uccelli migratori, i salmi, preghiera che ci conduce dentro il pianeta di Dio con le nostre parole, ma con il suo Spirito che mette loro le ali.
- Alla ricerca di nuovi pianeti, scopriamo nell'ascolto della parabola del giorno, un pianeta della costellazione di Gesù; incontriamo ogni giorno un abitante di quel pianeta, sarà lui a leggerci la parabola e a darcene un commento. L'idea è che ogni giorno ci sia fisicamente un cerchio di carta o simile che rappresenti un pianeta, nel retro possiamo scrivere la parabola e magari la domanda del giorno o disegnare l'oggetto del giorno. Di giorno in giorno avremo la costellazione dei pianeti di Gesù.
- Prendiamoci cura è una piccola attività che facciamo insieme per capire come vivere sul pianeta della nostra vita ciò che la parabola di Gesù ci ha donato.
- Di che pianeta sei? è un piccolo proposito per concretizzare la cura della nostra rosa lungo la giornata.

Può essere bello che ogni ragazzo abbia una sua mappa celeste con al centro il suo pianeta con la sua rosa e che di giorno in giorno possa arricchire il "suo universo", magari dedicando un muro intero dove attaccare tutti gli universi.

Una storia. Tante modalità per raccontarla.

Tesoro inesauribile, il testo del Piccolo Principe ha la forza di riuscire a comunicare con tutti in modo differente. Ecco perché la sua narrazione semplice e profonda ci ha ispirato la possibilità di proporre diverse modalità di racconto. Un modo efficace per venire incontro alla diversità che ciascun Oratorio - Pianeta custodisce, per cercare di arrivare a tutti i ragazzi, sperimentando modalità che possono anche cambiare di giorno in giorno. Ma di cosa parliamo esattamente? Tre i percorsi:

1. La drammatizzazione

Si tratta del racconto in 20 scene teatrali pensate per chi ha già un po' di dimestichezza con le messe in scena. In questa modalità, la storia del Piccolo Principe è raccontata a più voci, lasciando al personaggio dell'Aviatore, il compito di tenere le fila tra i diversi livelli del racconto. Vediamo bene come.

Come è costruita la messa in scena?

La cornice in cui tutto si inserisce è una speciale mostra di quadri sul Piccolo Principe che viene fatta visitare in anteprima ad un gruppo di visitatori giovani prescelto. Perché questa mostra è speciale? Perché i personaggi del libro originale vengono fuori in carne ed ossa e, al solo pronunciare di una frase magica, noi siamo in grado di rivivere "in diretta" ciò che accade all'Aviatore e al Piccolo Principe nel libro.
La drammatizzazione di ogni puntata ha sempre lo stesso schema:

- Una prima parte in cui la guida mostra ai visitatori un quadro di riferimento della giornata, con un simbolo preciso che racconta la storia di quel giorno;
- L'Aviatore che spunta fuori ed interagisce con il pubblico, facendo le sue considerazioni e invitando gli spettatori a pronunciare la frase magica "Di che pianeta sei?" per vedere direttamente quello che accade nel libro a quel punto;
- La scena centrale definita "magica" in cui vediamo agire il Piccolo Principe nei suoi viaggi, nei suoi incontri, compreso quello con l'Aviatore. In sostanza, come se le scene del libro si materializzassero di colpo;
- Il ritorno alla "normalità", con i sospetti e le indagini dei visitatori che intuiscono ci sia "qualche stranezza in corso". Come negare quanto speciale sia questo libro?

Se nel leggere la struttura, può esservi sembrato ci sia qualcosa di complesso, sappiate che, nei fatti, le cose sono molto più semplici, benché sia necessaria un minimo di abilità teatrale. In ogni caso, prima di lanciarvi in questa avventura leggete la pagina dedicata ai consigli per la messa in scena e capite se fa al caso vostro!

2. I riassunti e i simboli

Si tratta di una narrazione di 10 righe circa, che riprende la trama del libro originale. Può essere letta direttamente, con il supporto dei simboli scelti per ciascuna puntata (che coincidono con quelli dei quadri della mostra previsti nella modalità di racconto precedente).

Una modalità per proporli?

Creare una scenografia unica come fondale (es. un paesaggio con la scritta "Di che Pianeta Sei?") alla quale attaccare, ogni giorno, l'immagine simbolica, mentre leggete il riassunto relativo. Alla fine del Grest, avrete una meravigliosa parete piena di "icone" che ripercorrono tutta la storia; sotto, potrete anche attaccare i riassunti stessi, permettendo a ciascuno di rileggere la storia in ogni momento della giornata e rendendola disponibile anche per genitori e ospiti.

Trattandosi di poche righe, potete sbizzarrirvi nell'utilizzare questi riassunti in tutte le forme che vi vengono in mente:

- con le marionette;
- realizzando dei piccoli trailer da proiettare;
- con le ombre cinesi;
- con dei fumetti;
- con il mimo o dei quadri viventi silenziosi di supporto.

3. Il testo originale e i giochi

E no! Non ce l'abbiamo fatta, proprio no. Lasciare fuori da questo sussidio il TESTO INTEGRALE di Saint-Exupéry ci sembrava una vera offesa alla sua bellezza e capacità di parlare direttamente a tutti. Ovviamente, lo abbiamo fatto a modo nostro e pensando a voi! Cioè?

Nelle pagine seguenti, in ogni capitolo, vedrete scorrere, in alto, il testo integrale del Piccolo Principe che potrete leggere ai bambini e ai ragazzi nella sua interezza.

Al suo interno, però, trovate degli "stop", ossia delle interruzioni nelle quali vi suggeriamo di proporre dei GIOCHI, delle ATTIVITÀ, dei LABORATORI ben innestati nel testo e collegati ad esso attraverso delle righe che fanno da collante.

In sostanza, mentre leggete il testo, potrete fermarvi, giocare e poi riprendere a leggere, intrecciando, così, la fase di racconto con quella di gioco o attività. Un nuovo modo ed originale che ci sembrava dare onore ad un libro così tanto iconico!

Non resta che scegliere la MODALITÀ che più fa al caso vostro, allora!

Del resto, il titolo di questo sussidio lascia spazio alla nostra unicità, per cui … Buon viaggio con il Piccolo Principe a TUTTI e a CIASCUNO!

Consigli per la messa in scena

Se siete temerari, dovete assolutamente lanciarvi in questa "AVVENTURA NELL'AVVENTURA". Abbiamo già avuto modo di spiegarvi i dettagli della struttura del testo drammatizzato, ma qui vogliamo concederci qualche riga in più per darvi dei consigli utili.

Qual è la cosa più facile di questa messa in scena?

Le scenografie, che non devono affatto preoccuparvi. Il centro di tutto saranno i quadri della "mostra" che potete riprodurre della dimensione che preferite o stampare direttamente. Quanto al resto, si tratta di piccoli elementi scenografici molto semplici da reperire e/o realizzare. Anche i cambi di scena avvengono quasi tutti in modo esplicito dinanzi agli spettatori, che sono coinvolti in modo attivo nella drammatizzazione. Qualcuno direbbe, in modo tecnico, che abbiamo scelto di "togliere la quarta parete". Ogni puntata, poi, contiene le indicazioni specifiche per risolvere i singoli dubbi di scena. Per esempio: come simulare dei treni che corrono velocemente e fanno avanti e dietro? Le didascalie del testo teatrale vi proporranno qualche espediente utile.

á ǔ Ĥ ǫ Š ǫ Ĥ ń σ nj Ĥ ǂ Ŵ Æ ɲ Ŵ

Il ritmo. Sì, non stiamo cantando una canzone, lo sappiamo, ma il ritmo di ogni singola puntata è fondamentale. A darlo, oltre alle battute scritte, è principalmente la capacità di animazione e recitazione che ha l'Aviatore: deve saper dialogare con il pubblico, intrattenere, imparare delle parti più lunghe, sistemare talvolta gli oggetti scenografici. Per il suo ruolo, quindi, scegliete il vostro miglior istrione!

Quanti personaggi sono necessari?

Dipende. Come dipende, direte voi! Si. Dipende. Abbiamo volutamente evitato di utilizzare i nomi propri per il gruppo di visitatori, così potrete modellare a vostro piacimento il loro numero. Certamente serve una Guida e almeno un paio di Visitatori, ma le battute potrete anche suddividerle tra più attori o potrete aggiungere comparse che seguono il gruppo senza parlare. L'importante è mantenere, per quanto possibile, le loro "tipologie".

La Visitatrice 1: è la sapientona, la precisina, quella intelligente, curiosa ed ironica, forse segretamente innamorata del più discolo del gruppo, che bacchetta continuamente.

Il Visitatore 2: è un po' più timido, molto poco coraggioso, più semplice nei pensieri, ma zelante e costante nel suo esserci come amico.

Il Visitatore 3: è il più birbante, quello che fa disperare amici ed insegnanti, ma che eccelle in quanto ad intuito e battuta pronta. Sarà lui a scoprire per primo la magia di questa mostra!

E poi c'è **la Guida,** figura accessoria che accompagna i visitatori: lei è al corrente della straordinarietà dell'itinerario che i ragazzi stanno compiendo e svolge il suo lavoro con professionalità e precisione fino all'ultimo, quando disvela, anche lei, il suo lato emotivo.

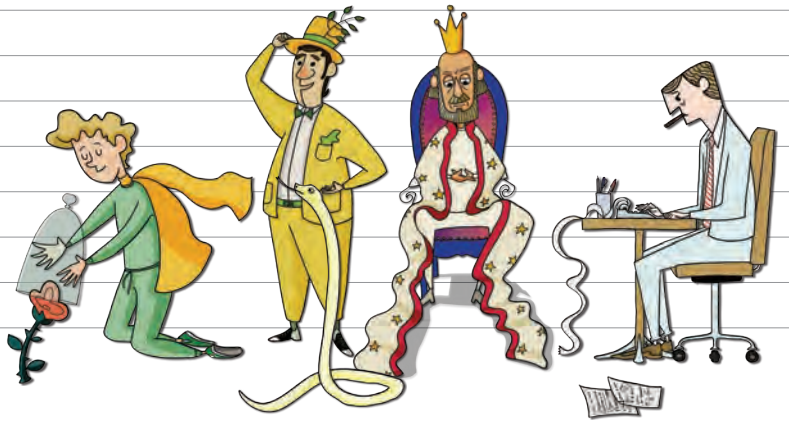
A questi personaggi che fanno da cornice alla nostra storia, occorre poi aggiungere i veri protagonisti, quelli che spuntano fuori dal libro vero e proprio: l'Aviatore (che, come dicevamo, ha forse la parte attoriale più complessa), il Piccolo Principe e i personaggi che lui incontra nel corso del viaggio.

L'aviatore. È lui a raccontarci tutta la storia per condividerla, per non dimenticarne alcun dettaglio, per insegnare ad altri quello che lui stesso ha imparato dal Piccolo Principe. Convinto che i grandi non possano capire la straordinarietà di questo racconto, si affida ai più piccoli e cerca sostegno. Gli manca molto il suo amico viaggiatore ed è per questo che, rivivere insieme ai ragazzi quest'avventura, gli sembra una grande occasione di cui vuole gustarsi ogni istante.

Il piccolo principe. Minuscolo ragazzo, con i capelli color oro e vestito proprio come un principe, è un personaggio venuto da chissà dove e che peregrina per chissà dove, alla ricerca di un posto in cui vivere e di qualcuno con cui condividere i suoi pensieri. Dopo un lungo viaggio che avremo modo di ripercorrere, arriverà sulla Terra, dove incontrerà l'Aviatore, agli occhi del quale si mostrerà malinconico, ma stranamente anche sereno. La sua curiosità, il suo desiderio di avere risposte, la sua voglia di imparare l'arte dell'amicizia, del rispetto di sé e degli altri, della fiducia, della vita, della fedeltà, lo rendono unico e specialissimo.

I re dei vari asteroidi. Sono personaggi davvero bizzarri pieni di vizi, di manie, di fissazioni e routine che li ingabbiano in vite in cui non c'è molto spazio per i legami, la gioia e la bellezza. Sono davvero piccoli, infatti, i loro pianeti e il Piccolo Principe, pur volendo, non potrebbe mai restarci con loro. Divertitevi ad immaginarli e vestirli come preferite e… Se volete ispirazione, basterà guardarvi intorno: il mondo è pieno di adulti così!

La rosa, la volpe, il serpente. Sono elementi ed esseri simbolici che, attraverso il Piccolo Principe, hanno tanto da insegnarci su come poter vivere relazioni autentiche, come scoprire l'unicità di ciascuno, come affrontare la diversità, ma anche le solitudini e le difficoltà della vita, persino come affrontare la morte! Immaginateli come attori vestiti in carne ed ossa o come cartonati sagomati da far parlare fuori scena. L'effetto non cambierà e la loro presenza sarà in ogni caso determinante!



Il pianeta della vita

Testo e Musica Andrea Ballabio e Andrea Piccirillo – arrangiamento Roberto Bassetti

Un principe dai capelli color grano
Con tante domande e mille e più perché?
Incontra un aviatore sopra a un aeroplano:
dimmi cosa vuoi da me?

Io abito solo lì su quel pianeta
e ho tanta paura di quel baobab!
"Disegnami una pecora" tu per favore
tanto sai come si fa!

E se una rosa può parlare,
se da una volpe si può imparare,
forse anche i grandi potranno tornare
al "sogno bambino" di tanti anni fa!
Come? Dove? Sul pianeta della vita!

Sogno, vedo con gli occhi del cuore.
Spero, cerco cos'è l'essenziale per me.
Personaggi sempre nuovi sul pianeta della vita
ho una volpe e una rosa per amica.

Ci vogliono i riti sai è molto importante.
Così il cuore è pronto quando arriverai.
Che cosa vuol dire addomesticare
prima o poi lo capirai.

Le stelle non le puoi contare,
la fantasia ti fa volare,
forse anche i grandi potranno tornare
al "sogno bambino" di tanti anni fa
Sul pianeta della vita!

Sogno, vedo con gli occhi del cuore.
Spero, cerco cos'è l'essenziale per me.
Personaggi sempre nuovi sul pianeta della vita
ho una volpe e una rosa per amica.

È un libro che ha fatto
il giro del mondo.
E lungo il suo viaggio
ha cambiato me.
Un piccolo principe
mi tende la mano,
mi chiede,
vuoi viaggiare con me?
Viaggia insieme a me!

Sogno, vedo con gli occhi del cuore.
Spero, cerco cos'è l'essenziale per me.
Personaggi sempre nuovi sul pianeta della vita
ho una volpe e una rosa per amica.

La mia storia sul pianeta della vita!

Ballando nel cielo

Testo e musica Andrea Ballabio e Andrea Piccirillo – Arrangiamento Roberto Bassetti

Viaggiando tra i pianeti
ne ho viste di persone.
Dai prova a raccontarle
cantando una canzone.
Un viaggio molto buffo,
curioso e divertente.
Tra Urano, Marte e Giove
saltando allegramente

Corri, salta, vai di qua e di la,
muoviti sul tempo che adesso arriverà.
Balla, canta, mettici energia,
un giro tra i pianeti con tanta fantasia.

Ballando nel cielo tra i sogni lassù.
Miliardi di stelle, sei luce anche tu!
Accendi! Accendi!
Accendi! Accendi!
Il cuore nel buio!
Accendi! Accendi!
Accendi! Splendi...
diventa una star!

Si guarda nello specchio
un uomo vanitoso.
C'è un re che conta stelle
è un tipo assai curioso.
La luce che si accende
grazie ad un lampionaio.
E l'uomo degli affari
che comprerà un pollaio.

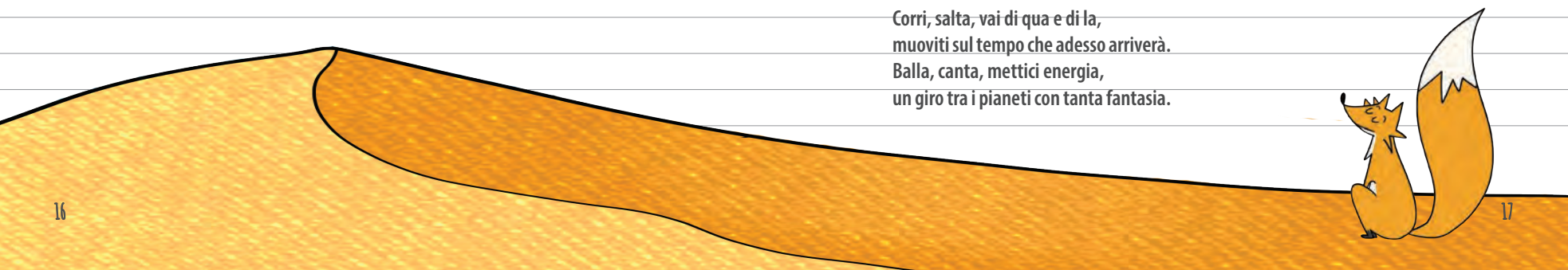
Corri, salta, vai di qua e di la,
muoviti sul tempo che adesso arriverà.
Balla, canta, mettici energia,
un giro tra i pianeti con tanta fantasia.

Ballando nel cielo tra i sogni lassù.
Miliardi di stelle, sei luce anche tu!
Accendi! Accendi!
Accendi! Accendi!
Il cuore nel buio!
Accendi! Accendi!
Accendi! Splendi...
diventa una star!

La volpe molto furba
che guarda da lontano.
E un aviatore stanco
saluta con la mano.
E sotto una campana
ci sta una rosa bella.
Se guardi in alto il cielo
vedrai che c'è una stella.

Corri, salta, vai di qua e di la,
muoviti sul tempo che adesso arriverà.
Balla, canta, mettici energia,
un giro tra i pianeti con tanta fantasia.

Ballando nel cielo tra i sogni lassù.
Miliardi di stelle, sei luce anche tu
Accendi! Accendi!
Accendi! Accendi!
Il cuore nel buio!
Accendi! Accendi!
Accendi! Splendi...
diventa una star!



Cammina davanti a te il Signore

Testo e musica*: Francesco Delicati - Autore dello special: Simone Biagioli - Arr.to: S.B.

Non temere, non spaventarti
Perché è con te il Signore tuo Dio
È con te dovunque tu vada
Cammina il Signore davanti a te.

Cammina davanti a te il signore
Sarà con te il tuo signore
Dovunque tu vada non ti lascerà
Non temere, non ti abbandonerà

Sii forte e fatti coraggio
Perché è con te il Signore tuo Dio
Non deviare dalla sua legge
Luce sul tuo cammino la sua Parola

Cammina davanti a te il signore
Sarà con te il tuo signore
Dovunque tu vada non ti lascerà
Non temere, non ti abbandonerà

Non un passo senza Te
Solo un passo dietro Te

Cammini davanti a me signore
Tu sei con me, mio signore
Dovunque io vada non mi lascerai
Son sicuro che non mi abbandonerai

Cammina davanti a te il signore
Sarà con te il tuo signore
Dovunque tu vada non ti lascerà
Non temere, non ti abbandonerà
Non temere, non ti abbandonerà
Non temere, non ti abbandonerà

[*] Testo ispirato a: Gs 1, 7-9; Dt 31, 7b-8; Dt 17; Sal 118

Preghiera del Grest

È un'estate in viaggio, questa.

Un'estate fatta di tante domande
di cui solo Tu, Signore,
custodisci le vere risposte.

Tu che sai guardare oltre il cappello
e vedere quello che abbiamo dentro.

Tu che conosci la bellezza
dei diversi asteroidi che siamo.

Tu che dinanzi alle nostre stranezze,
non ti scomponi e ci illumini con la tua semplicità.

Tu che sorridi andando incontro alle difficoltà e al morso del serpente,
per fare la volontà e ritornare al Padre,

insegnaci a diventare veri Piccoli Principi della nostra vita.

E se, durante l'avventura,
vedrai spuntare qualche pericoloso baobab nascosto in noi,
pulisci il nostro cuore e fai fiorire solo i semi buoni che abbiamo dentro.

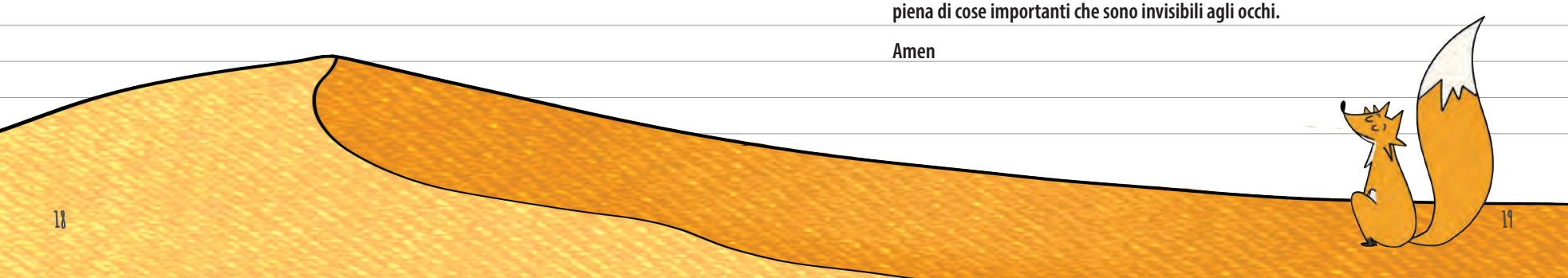
Se confonderemo ciò che è giusto e ciò che è sbagliato,
insegnaci a vedere con il cuore.

Se ti sembreremo incapaci di custodire la bellezza delle nostre amicizie,
mostraci tutti i segreti dell'arte della cura.

Se ti sembreremo piccoli nella fede,
addomesticaci, Signore.

Tu, che sei l'Essenziale,
regalaci un'estate gioiosa e avventurosa
piena di cose importanti che sono invisibili agli occhi.

Amen



Contratto dell'Aviatore Animatore

Caro animatore, ripara il tuo aereo e riprendi a sorvolare i pianeti che ti attendono, nell'estate che sta per cominciare. Ricorda di visitare con calma tutti gli asteroidi della rotta che ti proponiamo di seguito, perché in ciascuno incontrerai dei piccoli principi a cui dedicare tutta la tua passione e cura educativa.

Sul pianeta del Servizio

Ti attenderanno con ansia ragazzi desiderosi di essere guardati, riconosciuti, voluti. Per loro fermati del tempo e ascoltali, affinché sentano che sono preziosi per te e che ti piace realmente la loro compagnia.

Sul pianeta della Sostenibilità

I piccoli principi di questo pianeta ti sorprenderanno nella cura che hanno per la loro terra, per la natura che li circonda e per i piccoli abitanti che lo popolano. Da loro potrai imparare ad essere sostenibile sia verso il creato, sia verso te stesso.

Sul pianeta della Pace

Qui potrai ritagliarti un tempo di preghiera e di silenzio, nel quale affidare le difficoltà del viaggio ai Cieli e in cui ringraziare per i tanti doni che stai ricevendo. Gli abitanti di questo pianeta ti ispireranno per la loro flessibilità e la capacità di accogliere tutti i cambiamenti che l'attività estiva richiede.

Sul pianeta dell'Amicizia

Celebrerai l'amicizia per eccellenza. In questo asteroide i piccoli principi che vi vivono sono tutti amici. Non esiste inimicizia. Come faranno mai? Cerca di carpire il loro segreto, perché dovrai diffonderlo dal tuo aereo su tutti i Grest.

Sul pianeta della Passione

Qui si è sempre motivati e si respira una passione profonda per ciò che si fa, per le persone e per il pianeta stesso. Sperimenta mentre sei lì cosa ti accade: se ti accorgi che la tua motivazione cresce e non cala, è il caso di accordare scorte di passione per il viaggio.

Sul pianeta della Semplicità

Sarai ammirato dall'organizzazione: che chiarezza, che semplicità e come tutto scorre fluido e funzionale, qui! I piccoli principi che vi abitano, fin da piccoli, appunto, imparano a darsi obiettivi raggiungibili, e, abituati a cooperare e ad aiutarsi a vicenda, li raggiungono, costanti, perseveranti. Prima di ripartire confronta con loro gli obiettivi che ti sei posto per il tuo viaggio e come intendi conseguirli: riceverai dei consigli esperti.

Sul pianeta del Tempo

É il caso di dire che vivono "tutti insieme appassionatamente": si decide tutto di comunità, ci si confronta, si discute, si perde tempo a parlare fino a quando non si trova una soluzione che convince tutti; insomma dispongono di orologi analogici, che vengono rimessi indietro di 5' ogni volta che non si trova un accordo, e così magicamente gli orologi di tutti indietreggiano. Lasciati conquistare dalle strategie di negoziazione e poi potenziale anche con l'equipaggio che ritroverai tornando sulla Terra.

Sul pianeta dell'Ascolto

Regna la comprensione e la solidarietá reciproci: gli abitanti si ascoltano così profondamente che sanno di cosa ogni persona ha bisogno. E si prodigano, infaticabili, per far sì che ottenga ciò che le serve. Come si tramandano da generazioni la tecnica dell'ascolto col cuore? Devi riuscire a trovare la pergamena originaria che ne insegna la pratica.

Sul pianeta della Curiosità

Sono tutti di un curioso pazzesco. Hanno una sete di apprendere, di scoprire, di conoscere al limite del pettegolezzo. Dotati anche di acuta intelligenza, trasformano velocemente ciò che imparano in opere corporali e spirituali utili alla popolazione. Ci sono delle curiosità che possiamo sperimentare subito al Grest? Annotale sul diario di viaggio.

Sul pianeta della Cura

Tutto è leggero e delicato. É abitato da famiglie che curano con amore i piccoli principini dell'intera comunitá. Per i grandi, qualsiasi piccolo è un principe, non importa che aspetto abbia o cosa sappia o non sappia già fare. Ritengono di essere lì per accompagnarli nella loro piena e autonoma maturazione. Una cura inclusiva di cui ti si impregnerà inevitabilmente il cuore.

Dopo aver visitato tutti questi pianeti potresti sentirti un po' disorientato e ritenere che sia un po' utopico riportare nei Grest quanto visto e appreso da questi incontri. Ma si tratta di incontri buoni, ed essi semineranno rose bellissime nel giardino della tua attività estiva. Abbi solo la pazienza di curarle ogni giorno e di verificare, puntata dopo puntata, quanto come aviatore animatore stai crescendo, rispetto ai semi buoni che hai raccolto da ogni pianeta.

Il giro del mio pianeta

Proponiamo in questa sezione una percorso di tre incontri per gli animatori, in preparazione al Grest. Non si tratta di una preparazione pratica in vista delle attività da svolgersi, ma uno spazio riservato a loro, per dedicarsi tempo e attenzione, per ascoltarsi e confrontarsi.

Uno degli elementi che impariamo dal protagonista di questa avvenuta estiva, il piccolo principe, è l'importanza di conoscere sé, l'altro, il contesto che ci circonda, gli eventi. Principe lo fa ponendosi continuamente domande: concrete, semplici, spontanee, di cuore. Domande a cui non rinuncia, sulle quali non desiste fino a quando non riceve una risposta sufficientemente accettabile.

Ci lasciamo ispirare da lui e gli chiediamo di accompagnarci in questa formazione fatta di tre appuntamenti, nei quali ogni volta ci porremo alcune domande introspettive e cercheremo di porle a noi stessi e ai compagni animatori, senza lasciarci sopraffare dalla paura delle varie possibili risposte, dalle non risposte degli adulti, dall'assenza di risposte rassicuranti o desiderate.

Il titolo "il giro del mio pianeta" trae ispirazione dal movimento che fa il piccolo principe sul suo piccolo pianeta di spostarsi con la sedia di qualche centimetro ogni minuto, per rivedere il tramonto più e più volte. La finalità di questi tre appuntamenti per gli animatori sarà, quindi, riguardarsi dentro più volte, per stupirsi di sé, e scoprirsi creature nuove in base alle diverse angolazioni da cui si osserveranno.

Preparazione degli incontri

Il percorso necessita di essere preparato, nei tempi, nel luogo, nell'allestimento, nei materiali, nella predisposizione a incontrarsi, che ogni animatore deve decidere di concedere a se stesso.

Il tempo delle domande

Un tardo pomeriggio, prima di cena è il tempo ideale per collocare questi 3 incontri. A cui è utile riservare almeno 1 ora e mezza.

Il luogo delle domande

Se potessimo svolgerli tutti e tre all'aperto a contatto con la natura, possibilmente all'ombra di un grosso albero nodoso, che ricorda un Baobab, sarebbe ideale. Altrimenti allestiremo l'interno dell'oratorio con tappeti e comodi cuscini per sedersi a terra, in una postura confortevole e che predisponga all'introspezione.

La cassetta porta pecora

Ovvero il contenitore dei materiali che saranno necessari ad ogni animatore per partecipare: il fiore preferito da ciascuno portato nel proprio vasetto; la sagoma a grandezza umana del proprio animale addomesticato o che si desidera avere; un orologio possibilmente analogico, per recuperare l'idea di un tempo rilassato in cui mettiamo da parte la frenesia delle cose da fare; uno specchio, preferibilmente tascabile; una lente di ingrandimento, anche se si portano già gli occhiali; una bottiglia vuota di una bevanda dissetante che piace; la cartina geografica fisica della propria regione preferita; una propria fotografia da bambini (tra i 3 e i 6 anni); un cappello, il più strano che potete trovare e soprattutto che vi divertite ad indossare. Questi materiali saranno da preparare prima, a cura degli animatori, in modo che il primo giorno di incontro ci si presenti con il kit pronto.

I miei accessori

Ogni animatore è importante abbia con sé alcuni oggetti che siano per lui significativi e che gli trasmettano sicurezza. Possono essere un oggetto caro, un braccialetto, un notes e biro colorate per scrivere, un cappellino, una bandana o una fascia per i capelli, eventualmente il proprio smartphone, che può essere tenuto tra le mani, nella misura in cui non distrae dall'obiettivo di concentrarsi e mettersi in ascolto del proprio sé, altrimenti in tasca. Ugualmente gli abiti necessitano di essere comodi e confortevoli, occorre sentirsi a proprio agio. Una volta scelta la posizione in cui accomodarsi, all'inizio sufficientemente isolati per raccogliersi, allora il coordinatore o conduttore avvierà il percorso.

1° incontro – Siete curiosi?

Il rito di ingresso

Il canto di preghiera del Grest è il rito introduttivo di questi tre appuntamenti. Del resto, la Volpe di piccolo principe ci insegna che i riti, le routine nelle relazioni significative sono indispensabili. "Se tu mi addomestichi, la mia vita sarà come illuminata. Riconoscerò un rumore di passi che sarà diverso da tutti gli altri… il tuo come una musica, mi chiamerà fuori dalla tana".

L'attivazione per entrare in clima

A seguire il conduttore aprirà il momento formativo proprio leggendo con il sottofondo strumentale del brano di preghiera, le parole della Volpe al principe. E qui chiederà di prendere in mano la loro foto da bambini. Nella "cassetta porta pecora" ci sarà senz'altro un notes e qualcosa per scrivere. Iniziamo, allora, col salutare il bambino nella foto e con l'annotare qualche aggettivo con cui descriverlo, così come ognuno lo vede in questo momento.

La domanda

A questo punto il conduttore introduce una griglia di domande che avrà preparato e consegnato a ciascuno, con una ventina di stimoli personali, rivolte all'animatore e scelte tra le domande del sussidio Di che pianeta sei? L'ordine delle colonne e delle domande non è casuale. Al primo incontro, si propone all'animatore di posare lo sguardo su di sé, e di passare ad un'osservazione di sé più esteriore e descrittiva ad una più profonda e in contatto con i propri vissuti. Al secondo, l'animatore inizierà a confrontarsi con le domande che introducono alle difficoltà della vita, alle perdite, alle conseguenze per sé e per gli altri delle proprie azioni, pertanto viene sottoposta a lente di ingrandimento l'osservazione di sé in relazione all'altro. Nel terzo incontro si tirano le fila di quello che si è esplorato e scoperto, provando a domandarsi cosa davvero vale ed è essenziale per ciascuno di loro.

Ogni animatore si relazionerà con questa griglia, pertanto, in ciascuno dei tre appuntamenti: dovrà conservarla dentro la propria "cassetta porta pecora" e ad ogni incontro scegliere una o più domande dalla rispettiva colonna, secondo le indicazioni del conduttore.

Domande I incontro	Domande II incontro	Domande III incontro
Come sono verso me stesso?	Di cosa ha bisogno davvero l'altro?	Come si fa ad essere fedeli?
Mi guardo dentro?	Se mi comporto così, cosa succede?	Cosa è essenziale per me?
Di cosa ho paura?	A cosa servono le spine?	Come si fa ad essere felici?
Mi sperimento?	Di cosa mi vergogno?	Cosa ammiro di me?
Che senso ha ciò che faccio?	Perché mi sono sentito così?	E se sbaglio?
Cosa so fare?	Come si fa ad essere costanti?	Cosa mi arricchisce?
Di cosa ho bisogno davvero?	Cosa ricordo di chi non c'è più?	Dove andiamo?

Mi guardo allo specchio

Ciascun animatore pone lo specchio davanti a sé, scegliendo la posizione che più lo aggrada purché si specchi almeno nei propri occhi e poi sceglierà dalla griglia data dall'animatore almeno una domanda profonda, un "perché?" Importante, tra quelli proposti nella colonna del primo incontro. In un primo momento la trascriverà sul proprio notes, riprenderà in mano la sua foto da bambino e immaginerà che sia quel bambino, con lo stile del piccolo principe a porgliela. Così proverà a rispondergli, scrivendo sul suo quaderno.

In un secondo momento la scriverà in forma anonima su un foglio che metterà poi all'interno di una delle bottiglie portate da ciascun ragazzo, e disposte al centro dell'ambiente dal conduttore.

Ciascun animatore poi sceglierà una bottiglia e la domanda che essa contiene e la porterà nella propria postazione.

A questo punto a coppie, ciascuno estrae la domanda dalla bottiglia scelta, ed entrambi provano a chiedersi in presenza del compagno:

- È una domanda che appartiene anche a me? Mi è già capitato di pormela?
- Mi suscita preoccupazione e paura o entusiasmo e fiducia?
- La sento molto distante dalla mia vita? Provo a capirne il perché…
- Provo a rispondere.

Entrambi trascrivono poi solo la domanda su un post-it e vanno a posizionarlo su un cartellone preparato in precedenza dal conduttore, nel riquadro per loro corrispondente allo stato d'animo destato dalla domanda:

Entusiasmo	Paura
Fiducia	Preoccupazione

Condivisione a cura del conduttore

Probabilmente, domande simili verranno posizionate in quadranti differenti. Ad esempio, ciò che riguarda il futuro potrà essere di preoccupazione per alcuni e di fiducia per altri. Provare, insieme ai ragazzi, a condurre una riflessione dove ciascuno, liberamente e senza timore di essere giudicato, esprime le motivazioni per le quali ha fatto quella scelta e aiutarli a comprendere che non sono le domande che possono mettere paura, quando piuttosto la prospettiva che ciascuno di noi ripone in esse.

Lettera al bambino

L'incontro si concluderà con gli animatori che si siedono in un posto un po' diverso da quello iniziale, con una postura anche solo lievemente variata, riprendono in mano il loro bambino e scriveranno dietro la loro fotografia cosa hanno scoperto di nuovo di loro stessi, dopo l'incontro appena svolto.

2° incontro – E se non vi rispondono?

Il rito di ingresso

Durante il canto di preghiera, ciascun animatore prende posto nella propria postazione, tendenzialmente la stessa dell'incontro precedente, e trascrive sul notes quali parole del canto che sta riascoltando sono per lui consolatorie.

L'attivazione per entrare in clima

A seguire con la lente di ingrandimento riprendono in mano la loro foto da piccoli e osservano il bambino. Notano qualcosa di nuovo e degno di nota rispetto alla volta precedente? Se sì, lo aggiungono sul quaderno. Poi si annotano anche, su richiesta del conduttore, 1 o 2 domande, importanti per loro, alle quali ricordano di non aver ricevuto risposta dagli adulti.

La domanda

Siamo al secondo incontro, la scelta verte sulle domande della seconda colonna della griglia consegnata al primo incontro. Con quale domanda (o domande) desidero confrontarmi oggi? Scelta la domanda, pongono il fiore di fronte a loro, precedentemente lasciato in oratorio e regolarmente annaffiato, e gli rivolgono la domanda che hanno scelto.

Proviamo a immaginare cosa risponderebbe il fiore. E se il fiore non dovesse proprio rispondere nulla, allora passeremo la domanda a qualche amico animatore vicino, che aiuterà nella ricerca di possibili risposte.

Mi guardo allo specchio

Questa volta a gruppetti di tre, se possibile, altrimenti a coppie, ci si dota del proprio cappello e ciascuno della propria domanda scelta. Poi si traccia su un cartellone dato dall'animatore uno schema simile a quello sottostante:

Si pone la domanda ai membri del gruppetto e si richiede gli ambiti preferiti, tra quelli disegnati sul cartellone, dai quali vorrebbero ricevere una risposta. Gli altri animatori del gruppetto, indossano a turno il proprio particolare cappello, immaginando di essere una figura tipica di uno degli ambiti indicati, e provano, in quella veste, a fornire all'amico di turno possibile piste di risposta.

Famiglia

Sport | Io | Scuola

Oratorio Gruppo | Amici

Condivisione a cura dell'educatore

I gruppi poi scelgono una delle tre domande che hanno condiviso con le relative risposte e il conduttore a turno invita i gruppetti che se la sentono a condividerle anche con gli altri.

A seguire, diventa interessante un "totodomande": quali sono state fino qui le domande più gettonate dagli animatori rispetto alle prime due colonne? E quanti animatori ritengono di aver trovato possibili risposte e a quali di queste domande? Il conduttore ricorderà la perseveranza di piccolo principe nel continuare a cercare risposte e a porre la stessa domanda anche a persone e contesti diversi, fino a quando non ritiene di aver ricevuto una risposta plausibile. Perché principe sa che le domande di ogni persona sono importanti, proprio come ciascuna persona è importante.

Lettera al bambino

È giunto il momento di aprire la cartina geografica della propria regione preferita. Si prende il bambino in foto e si guarda la regione insieme a lui. Poi si decide con lui, in base agli stati d'animo vissuti nell'incontro di oggi, dove lo si porta in gita. Si scrive con un pennarello il proprio nome (e del bambino) sul punto o sulla città della cartina, dove si intende accompagnare il proprio bambino. Sul notes si scriverà al bambino in foto, perché si è scelto di portarlo proprio in quel punto.

3° incontro – Le domande senza risposta

Il rito di ingresso

Si posizionano sul canto di preghiera le sagome dei propri animali "addomesticati". Può trattarsi della gigantografia incollata su cartone del proprio cane, gatto, pesciolino, tartaruga, pecora… che già fanno parte della vita degli animatori, oppure che si auspica possano farne parte un giorno. In questo terzo appuntamento, la solita postazione sarà condivisa con la propria sagoma. Dunque, io animatore, per sentirmi comodo, come mi posiziono rispetto al mio amico animale?

L'attivazione per entrare in clima

Gli animatori indossano l'orologio "analogico" che hanno nella loro "cassetta porta pecora" e ne osservano le caratteristiche. Sul notes, insieme alla propria sagoma, cercano di trovare il maggior numero di differenze tra questa tipologia di orologio e il digitale, accogliendo suggerimenti anche dal punto di vista del proprio animale. Confronteranno, poi, i vantaggi dell'uno e dell'altro, di fronte all'attesa per quelle domande che, nella loro esperienza, al momento, non ha avuto risposta.

La domanda

Le domande della terza colonna rappresentano speranze e prospettive, ma soprattutto la possibilità di ciascun giovane animatore di determinare le scelte di valore del proprio presente e futuro. Quale tra queste risuona maggiormente nel mio cuore e mi interpella?

Mi guardo allo specchio

In cerchio, tutti gli animatori con accanto il proprio animale sagoma, consegnano alla persona che hanno alla propria destra la domanda scelta e, la persona, che la riceve, prova a rispondere dal punto di vista del suo amico animale. La Volpe, cara amica del piccolo principe, grazie alla sua semplice esperienza e punto di vista dice al principe alcune cose che lo portano a riflettere, a rivalutare la sua relazione passata con l'amata rosa, ad arricchirsi di visioni, che da solo non aveva colto. Pertanto, se si prendono seriamente i propri amici animali, nel senso del "serio" che intende principe, potremmo ricevere suggerimenti… d'oro.

Condivisione a cura del conduttore

Si potrebbe far precedere la condivisione in gruppo, da un momento nel quale gli animatori scrivono le risposte dal punto di vista dell'animale individualmente nel proprio quaderno, e solo dopo far condividere chi lo desidera, se si percepisce che gli animatori hanno bisogno ancora di un tempo intimo personale. Il conduttore cercherà di mappare su un cartellone le risposte giunte dai vari animali, provando a disegnare anche le loro sagome in scala ridotta, accanto al balloon che racchiude il rispettivo sapiente consiglio.

Lettera al bambino

Ciascun animatore riprende la propria postazione, e pone davanti a sé tutti gli oggetti contenuti nella "cassetta porta pecore" che lo hanno accompagnato. Tra le mani terrà la sua foto da bambino e la guarderà, questa volta, attraverso lo specchio di cui è dotato. Dopo aver dialogato intensamente con lei ancora una volta, la girerà e sul retro scriverà cosa ritiene che per quel bambino in foto sia essenziale. Riguardandolo, si chiederà se quel valore è ancora essenziale per lui oggi, oppure cosa gli è diventato più caro al mondo. Scriverà, allora, sul notes la sua ultima lettera al bambino, motivandogli cosa è vitale, essenziale, per lui oggi. Ricomporrà al sua cassetta, libererà la sua preziosa postazione e si accingerà a cominciare il Grest, un po' più consapevole del valore da non perdere di vista, nella frenesia delle tante attività da portare avanti.

Pianeta animatori

Non potevamo pensare di scrivere un sussidio ispirato al Piccolo Principe, ignorando quanto questo, di prezioso, potesse dire ai nostri ANIMATORI.

Ecco perché abbiamo scelto di inserire due pagine dedicate proprio a loro, con una serie di piccoli box che, traendo ispirazione dalle domande, ogni giorno li stimola in percorsi personali, riflessioni e azioni concrete, utili a diventare sempre più protagonisti e principi della propria vita. Nello specifico troverete quattro proposte:

1. Percorso di spiritualità

Un approfondimento specifico sulla parabola del giorno proposta ai ragazzi, un suggerimento di spiritualità concreto e un'attenzione personale da avere, che scaturisce dalla Parola stessa.

2. Piccolo a chi?

Un input per guardarsi dentro e lavorare su se stessi, sui propri punti di forza e di debolezza.

3. Animatori in Azione

Due attività da svolgere in gruppo e individualmente, perché la riflessione si traduca in azione e proposte di crescita concrete. Le attività proposte potranno svolgersi in presenza, magari in un momento di verifica o in un secondo momento, riprendendo le provocazioni che le domande del sussidio pongono.

4 . Uno sguardo al cielo... con gli occhi della scienza

Avendo scelto di valorizzare le domande, quale modo migliore poteva esserci se non quello di dedicare un piccolo spazio a chi, di domande, se ne pone continuamente e per tutta la vita? Parliamo degli scienziati che, cercando le risposte ai "perché" delle cose, avanzano in scoperte sempre nuove. Nasce così questa "rubrica" utile a guardare al cielo con maggiore consapevolezza. L'astronomia ci è sembrata uno strumento prezioso per avvicinarci ai più curiosi e a chi è continuamente col naso all'insù o con la testa per aria!

Si tratta di consigli, spiegazioni e riflessioni sul cielo, le precipitazioni, le stelle, i pianeti, le costellazioni e tanto altro, suggerimenti che gli animatori possono condividere con i ragazzi, i bambini, le famiglie, portando a casa una conoscenza ulteriore che li rende anche cittadini più consapevoli in un pianeta assolutamente da proteggere.

Antoine de Saint-Exupéry

Sulla carta e fra le nuvole

C'è un libro che ha venduto più copie di tutti i libri, testi religiosi a parte, ed è Il Piccolo Principe, scritto da un uomo che non si è dimenticato il suo essere bambino. Difficile dire chi fosse Antoine de Saint-Exupéry: nobile di nascita, scrittore, aviatore, postino, inventore.

Nasce a Lione il 29 luglio del 1900 in una famiglia cattolica di nobili origini. Perde il papà a quattro anni, cresce nutrito dall'amore della madre, infermiera. Volendo cercare un momento che è un punto di svolta nella sua vita ci possiamo soffermare sui suoi dodici anni, quando sale per la prima volta su un aereo e il volo diventa parte di lui, fino alla fine. Da adolescente vive la Prima guerra mondiale e la morte di un fratello. Prende il brevetto, anche se con qualche difficoltà iniziale, e cerca per anni di fare del volo il suo lavoro, intanto però scrive e il suo primo racconto non può che intitolarsi L'aviatore. Negli anni Trenta lavora per una compagnia postale in Sud America. Con il suo aereo sorvola le Ande e immagina di congiungere anime da una parte all'altra delle montagne e di custodirne i segreti. In questi anni incontra Consuelo de Gomez, artista, scrittrice, pittrice che lo ama tantissimo, nonostante lui sia inquieto e infedele.

Scrive molto e porta sempre con sé una valigetta piena di quaderni e appunti che ci raccontano di una vita mai immobile, di una continua ricerca. Antoine si fa domande: sull'uomo, sull'amore, anche su Dio, come testimonia Cittadella, pubblicato postumo nel 1948, dove esprime tanti suoi pensieri. Di questi anni ci interessa un episodio in particolare. Quando la sua compagnia postale è ormai stata assorbita da Air France, Antoine non rinuncia a volare e tenta un lungo viaggio da Parigi a Saigon nel 1935. Precipita in Libia nel deserto, proprio come l'aviatore che incontra il Piccolo principe. Rimane per tre giorni nel deserto insieme al suo meccanico, André Prevot, prima di essere soccorso da un gruppo di beduini.

L'esperienza dello schianto e del deserto entra in molti dei suoi scritti contribuendo alla sua fama di uomo d'avventura. Allo scoppio della Seconda Guerra Mondiale, Antoine si arruola. Lo inseriscono fra i ricognitori, data l'età, e per un periodo fa la spola fra Europa e America per convincere gli Stati Uniti a schierarsi contro Hitler.

Durante questi viaggi, nel 1943, pubblica Il Piccolo Principe che nasce in lingua inglese. È un pensiero rivolto a tutti gli uomini e soprattutto a coloro che vivono ancora la follia della guerra. Un anno dopo la sua pubblicazione, Antoine parte per cinque missioni di ricognizione. Il 31 luglio 1944 si alza in volo per l'ultima volta e non fa ritorno. Il suo aereo verrà ritrovato solo nel 2004. Sulla sua morte resta ancora il mistero.

Per Antoine de Saint-Exupéry l'esperienza del volo è una metafora della vita e l'aviatore, che cade nel deserto prima di incontrare un bambino, è un'immagine chiara dell'umanità tutta che deve ritrovare la sua infanzia per essere in pace.

Durante la ferocia della guerra è all'infanzia che il poeta aviatore si rivolge.

Il Piccolo Principe è dedicato al bambino che era stato un suo amico e già dalla dedica ci fa capire che si può leggere su due livelli: la storia fiabesca, a volte comica a volte dolcissima, ma anche un testo carico di simbolismi. Si può rileggere la fiaba del Piccolo Principe come un viaggio di maturazione, una metafora di ciò che l'essere umano può vivere.

I pianeti sono piccoli spazi chiusi e limitati, senza orizzonte, dove un bambino incontra un re senza sudditi, un imprenditore che pensa di possedere le stelle, un lampionaio, che non si fa domande, e un disperato ubriacone, che vuole dimenticare se stesso. Nella prima parte del suo viaggio, lasciandosi alle spalle la rosa e i baobab, gli affetti e i problemi, il Principe incappa nella superbia, nell'avidità, nell'ottusità, in sintesi fa un viaggio attraverso la disperazione della società del Novecento. Ma poi riceve l'invito a scendere sulla Terra e a fare due incontri, con la volpe e con l'aviatore.

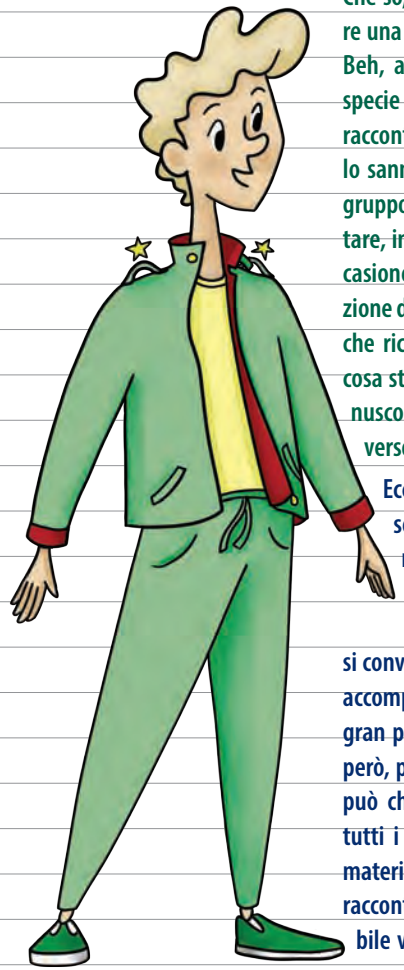
La volpe gli insegna cosa significhi amare e soprattutto che più del materiale contano i legami con le persone. L'aviatore è simbolo del donarsi, l'esperienza del Piccolo Principe ha bisogno di qualcuno che la ascolti e che da essa impari.

Nella sua vita Antoine ha cercato l'avventura e il gusto delle cose belle, di tutte, anche le più piccole. Lettere, racconti e diari ci mostrano la ricerca di un uomo nuovo che lui trova nell'infanzia e nell'amore.

Scrive in Cittadella: *"Non confondere l'amore col delirio del possesso, che causa le sofferenze più atroci. Perché contrariamente a quanto comunemente si pensa, l'amore non fa soffrire. Quello che fa soffrire è l'istinto della proprietà, che è il contrario dell'amore."*

La storia in sintesi

Introduzione



Ehi, voi, avete mai visitato una mostra?

Che so, di scienze o di arte? Si dice che visitare una mostra sia un po' entrare in un mondo. Beh, a volte questo è particolarmente vero, specie quando i suoi quadri prendono vita e raccontano storie. Anche se ancora loro non lo sanno, proprio questo sta per succedere al gruppo di ragazzi cui è stato concesso di visitare, in anteprima, una mostra allestita in occasione dell'80esimo anniversario di pubblicazione del racconto di Antoine de Saint-Exupéry che ricorre il prossimo anno. Avete capito di cosa stiamo parlando esattamente? Di un minuscolo libretto che contiene un grande universo: "Il Piccolo Principe".

Ecco, in questa speciale mostra ancora top secret, i nostri protagonisti passeggeranno tra le stanze visionando 20 quadri con strane immagini: pecore, baobab, rose, lampioni, volpi e tanti altri. Come si conviene ad ogni mostra, sarà una guida ad accompagnare i visitatori, spiegando loro, a gran paroloni, il significato dei dipinti. Certo, però, per un libro così speciale, la mostra non può che essere altrettanto speciale: quando tutti i visitatori usciranno dalla stanza, ecco materializzarsi dai quadri i personaggi del racconto, pronti a far partire, per un incredibile viaggio, chiunque sia pronto a un po' di avventura. Vi va di venire con noi e di contribuire a questa magia?

1. Perché un cappello dovrebbe farci paura?

Il primo ad apparire al gruppo dei nostri visitatori è un aviatore; non uno di quei piloti moderni, tutti incravattati e che dopo un "plim plom" parlano al microfono come fossero attori, bensì un aviatore vecchio stile, con la sciarpetta al vento e grossi e buffi occhialoni. Eccolo che salta fuori a raccontarci che da bambino ha fatto un disegno terrificante: un serpente boa tutto gonfio per aver appena inghiottito un elefante intero! Riuscite a pensare a qualcosa di più spaventoso? Eppure, a tutti gli adulti cui lo aveva fatto vedere chiedendo tremante: "Non ti fa paura?", quelli, un po' scemotti come spesso sono i grandi, avevano risposto: "Perché un cappello dovrebbe farci paura?". Valli a capire i grandi! E anche crescendo, con chi vedeva cappelli invece di boa, il nostro aviatore non era proprio mai riuscito a dialogare.

2. Per favore, mi disegni una pecora?

Eccolo lì il nostro aviatore, che mai, prima d'ora, aveva incontrato chi si spaventasse per quel famoso disegno. Mai, fino a quando era dovuto atterrare di emergenza nel bel mezzo del deserto del Sahara. Si era rotto qualcosa al motore dell'aereo e questo era un vero guaio! Fu proprio lì, però, in mezzo al nulla, che sentì una vocina: "Per favore, mi disegni una pecora?". Era una personcina coi capelli color grano e il viso pulito e bello. Di primo acchito l'aviatore gli disegnò il suo boa. "Ma no! Non voglio un boa con l'elefante. Dove sono io è tutto molto piccolo! Il boa è pericoloso e l'elefante non entra. Disegnami una pecora". Dopo un po' di tentativi, un po' spazientito, l'aviatore tirò fuori il disegno di una cassetta con tre buchi. "Ecco, la pecora è lì dentro!". "Proprio quello che volevo!". E il Piccolo Principe saltò di gioia. Che strano tipo!

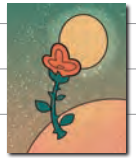
3. Di quale pianeta sei?

Non era facile capire da dove venisse quel bambino, anche perché non rispondeva più di tanto alle domande, ma era sempre immerso nelle sue riflessioni. Una volta, scoperto che quell' "affare rotto" era un aeroplano e che l'aviatore era caduto dal cielo, incuriosito chiese: "Di quale pianeta sei?". Certo! Doveva venire da un altro pianeta, per questo era così naturale per lui che anche l'aviatore potesse venire dal cielo! E così, tra una parola sfuggita e l'altra, l'aviatore scoprì che il suo pianeta era piccolo piccolo, poco più grande di una casa e che, a conti fatti, doveva essere certamente l'asteroide B 612. So che a noi non importa tanto il numero dell'asteroide (ai numeri fanno caso i grandi che si perdono, però, le cose più belle!). A noi interessa sapere che quel pianeta era piccolino e ci viveva quel piccolo principe che ora era lì a immaginare come sarebbe potuta essere la vita di quella pecorella sul praticello del suo minuscolo asteroide.

4. È vero che le pecore mangiano tutti gli arbusti?

Ogni giorno, l'aviatore scopriva qualcosa in più della vita del Piccolo Principe e imparava tante cose; come che per vivere su un piccolo pianeta ci vuole tanta cura e, oserei dire, un po' di disciplina! Una volta infatti il Piccolo Principe gli chiese: "È vero che le pecore mangiano tutti gli arbusti? Anche i baobab?". Che domanda strana. Come fa una pecora a mangiare un baobab che è un albero enorme? Vedete qual è il difetto dei grandi? Pensano solo alle cose cresciute, dimenticandosi che un tempo erano piccole. Il baobab prima di diventare un albero è un semplice arbusto, molto simile ad altre piante, ma se non lo si taglia (o se una pecora non lo mangia) prima che cresca è un disastro! In un pianeta piccolino, se crescessero i baobab lo farebbero scoppiare! Non si può essere pigri su un piccolo asteroide. Ecco perché, il nostro Principe, ogni mattina, dopo essersi lavato per benino, si prendeva cura del pianeta, sradicando le piante cattive e lasciando crescere quelle buone.

5. A che servono le spine?



Voi in un giorno quanti tramonti riuscite a vedere? Pensate sia sciocco chiederlo perché al massimo ce n'è uno? Beh, se viveste su un piccolo pianeta come quello del Piccolo Principe, vi basterebbe spostare la sedia di qualche passo per vedere ancora tramontare il sole. Quando il nostro principe era un po' triste, si consolava così: lui ama guardare i tramonti. Un giorno ne ha visti ben 43 solo spostandosi con la sedia da un lato all'altro del suo pianeta. Ma ora non è più lì e sono altre le cose che lo preoccupano. Ormai era nel deserto da cinque giorni con l'aviatore quando, ad un certo punto, ruppe il silenzio: "Ma le pecore mangiano anche i fiori? Anche quelli con le spine?". "Beh, certo!". "Ma allora a che servono le spine?". All'aviatore, impegnato com'era a sistemare il motore, sembrava una cosa ridicola, lui aveva da pensare a cose serie! Ma i grandi travisano tutto: è più serio un bullone o il fatto che un fiore unico al mondo, cui il nostro Principe vuole un mondo di bene, rischi di essere mangiato da una pecora nonostante il suo sforzo di creare le spine? Vi sembra cosa da poco la guerra tra pecore e fiori? Al solo pensiero, il Piccolo Principe scoppiò in lacrime. L'aviatore lasciò tutto, dimenticò tutto, e si mise a cullarlo.

6. Non avresti un paravento?

Di giorno in giorno, l'aviatore scopriva sempre più quanto fosse meraviglioso questo fiore che il Piccolo Principe aveva tanto a cuore. Il suo arbusto era spuntato un mattino sul pianeta e c'era tanto fascino nella vita nascosta in quel bocciolo. Quando finalmente sbocciò era stupendo! Riempiva tutto con il suo profumo, benché fosse un fiore un po' complicato e parecchio vanitoso. Se da un lato si vantava delle sue terribili spine, capaci di affrontare le tigri, dall'altro richiedeva continue attenzioni. "È l'ora della colazione, pensi a me? Mi da fastidio la corrente, non avresti un paravento? La notte è fredda, mettimi sotto una campana di vetro!". Era un po' strano il suo modo di amare e il Piccolo Principe non riusciva a capirlo. Avrebbe potuto cogliere la tenerezza nascosta sotto le mille stranezze di quel fiore, basarsi sui fatti (profumava il pianeta e gli scaldava il cuore) invece non ci riuscì, diede peso alle sue lamentele e un giorno non resse ad una sua bugia. Per questo scelse di abbandonare il pianeta. E così, dopo aver strappato i baobab e pulito i camini dei suoi tre piccoli vulcani (2 attivi e uno spento, ma non si sa mai) salutò il fiore con un groppo in gola e partì.

7. Su cosa regnate?

Siete curiosi di visitare i pianeti che il Piccolo Principe ha visto nel suo viaggio? Ancor più buffi dei pianeti sono quelli che li abitano! L'avevamo capito subito che i grandi sono un po' strani e il nostro viaggiatore si accorse che lo sono davvero tanto! Sul primo asteroide c'era un re tutto impettito sul suo trono, con tanto di scettro e corona e un manto che copriva la superficie dell'intero pianeta. E gli abitanti come facevano a vivere, direte voi? Appunto! Non c'era nessuno, eppure lui si sentiva il re più potente del mondo. "Scusate… su cosa regnate?" chiese il Piccolo Principe accorgendosi della stranezza. "Su tutto! Sul sole e le stelle!". Il segreto del suo regnare era dare ordini ragionevoli, così da sentirsi ubbidito da tutto e tutti. "Vorrei vedere un tramonto, potete ordinare al sole di farlo?","Lo farò quando si potrà, alle 19.40. Vedrete come sarò ubbidito!". Non c'era molto da fare su quel pianeta e il Piccolo Principe volle ripartire. Il re, per non subire lo smacco e per avere l'impressione di essere obbedito anche a distanza dal nuovo suddito, lo nominò addirittura ambasciatore!

8. Ma perché bevi?

Sul secondo asteroide ecco un uomo tutto elegante, con un buffissimo cappello. "Oh, ecco un ammiratore!" e subito, appena visto il Piccolo Principe, si era messo in posa da buon vanitoso. "A che serve quel buffo cappello?". "Per salutare quando mi acclamano. Prova a battere le mani una con l'altra!". E ogni volta che il principe batteva le mani, quello si toglieva il cappello e ringraziava tutto lusingato. "Mi ammirate molto non è vero?". "Bah, cosa significa ammirare?". A quell'uomo bastava veramente poco nella vita: gli era sufficiente che qualcuno lo considerasse il più bello, elegante, ricco e intelligente di tutto il pianeta. Ma non era difficile... c'era solo lui su quel pianeta! "Per favore, ammirami" ripeté. "Io ti ammiro, ma tu che te ne fai?". Davvero il Piccolo Principe non capiva e lasciò il pianeta abbastanza perplesso: i grandi sono proprio bizzarri.

9. Di cosa ti vergogni?

Sul pianeta successivo c'era tanta malinconia. Appena arrivò vide un uomo seduto in silenzio davanti a un mare di bottiglie piene e vuote. "Che cosa fai?". "Bevo" rispose, in tono lugubre, l'ubriacone. "Ma perché bevi?" Domandò il Piccolo Principe. "Per dimenticare", rispose l'ubriacone. "Per dimenticare che cosa?", s'informò il Piccolo Principe che cominciava già a compiangerlo. "Per dimenticare che ho vergogna", confessò l'ubriacone abbassando la testa. "Vergogna di che?" insistette il Piccolo Principe che desiderava aiutarlo. "Vergogna di bere!" e l'ubriacone si chiuse in un silenzio definitivo. Anche da questo pianeta, il Piccolo Principe se ne andò pensieroso. I grandi sono decisamente molto, molto bizzarri, si disse durante il viaggio.

10. E che ci fai con tutte quelle stelle?

Continuiamo a seguire il Piccolo Principe nel suo viaggio: sperate che oggi trovi un pianeta con qualcuno un po' più sensato? Macché! Sul pianeta successivo c'era un signore alla scrivania così intento a far di conto che neanche si era accorto di avere un visitatore! "Dunque fa cinquecento e un milione seicento ventiduemila settecento trentuno". Ma di che? Vi chiederete voi. Eh, anche il Piccolo Principe desiderava saperlo e quanto ci ha messo a farsi dare risposta! Sapete che contava? Le stelle! "E che ci fai con tutte quelle stelle?". "Niente, le posseggo!". E il bello è che gli sembrava la cosa più seria del mondo. Di solito se possiedi una cosa puoi portarla con te, farci qualcosa, ma con le stelle? Si accontentava di scriverne il numero su un foglietto e metterlo in un cassetto, tipo quando metti i soldi in banca. Il Piccolo Principe era un po' perplesso: "Io possiedo un fiore che innaffio tutti i giorni. Possiedo tre vulcani dei quali spazzo il camino tutte le settimane. È utile ai miei vulcani ed è utile al mio fiore che io li possegga. Ma tu non sei utile alle stelle…". Quell'uomo d'affari non seppe cosa rispondere e il Piccolo Principe riprese il volo.

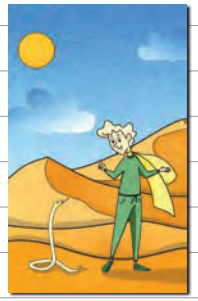
11. Perché hai appena spento il tuo lampione?

Il viaggio proseguì ed ecco un asteroide minuscolo, con appena un po' di spazio per un lampione e un signore. Il nostro amico lo salutò contento. "Buonasera!" rispose quello accendendo il lampione e, una trentina di secondi dopo, "Buongiorno!" e lo rispense. "Perché hai appena spento il tuo lampione?". "È la consegna!". Ma che bravo che era! Così fedele al suo compito. Peccato che fosse sfortunato! Un tempo il suo lavoro era bellissimo: accendeva al mattino e il giorno era tranquillo, spegneva la sera e la notte dormiva. Ma il suo pianeta aveva iniziato a girare sempre più velocemente e ora i suoi giorni duravano un minuto e non aveva più tempo neanche per dormire. Lui però aveva qualcosa di meraviglioso: era buono e quel che faceva era bello ed era utile! Sarebbe potuto essere un ottimo amico per il Piccolo Principe, ma il suo pianeta era troppo piccolo per ospitarli entrambi; perciò il Principe dovette ripartire e forse non badò ai millequattrocentoquaranta tramonti che lì si potevano vedere in sole 24 ore, altrimenti chissà se non avrebbe fatto di tutto per rimanervi!

12. Ц Ц¯ AŰő ńσnjĤ njŴũ IŴÌńĤ ŏÊ¥ŏdžσ

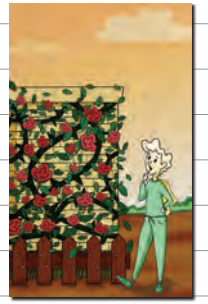
Il Piccolo Principe rimase a bocca spalancata: il successivo pianeta sul quale capitò era davvero maestoso. Ad una scrivania c'era un vecchio con dei libri enormi. "Ecco un esploratore!" lo salutò il vecchietto. Era un geografo, di quelli che sanno tutto di oceani, montagne e persino vulcani! Ma la cosa buffa è che del pianeta del Piccolo Principe non sapeva niente. I geografi mica vanno in giro, se ne stanno alla scrivania e attendono i racconti degli esploratori. "Dimmi del tuo pianeta, lo appunterò sui miei libri!". E cominciò: "Sul mio pianeta ci sono tre vulcani… e un fiore". "Noi non annotiamo i fiori, sono effimeri". "Che cosa significa effimero?". "Vedi, sui libri di geografia annotiamo solo cose eterne. Il fiore, che è effimero, rischia di scomparire in tempo breve". Il Piccolo Principe si sentì un groppo in gola: il suo fiore rischiava di scomparire presto e lui l'aveva lasciato solo. Riprese il viaggio ma la mente e il cuore erano rivolti al suo fiore.

13. Dove sono gli uomini?



Nuova destinazione per il Piccolo Principe! Immaginate un po' … proprio qui da noi, sulla Terra! Era stato il geografo a suggerirglielo. Del resto, il nostro pianeta ha un mix curioso di soggetti da conoscere: tantissimi re, vanitosi, ubriaconi, geografi, uomini d'affari e lampionai, ma il Piccolo Principe era atterrato nel deserto e non gli sembrava ci fosse tutta questa gente! Vicino al suo piede vide un piccolo serpente e iniziò a chiacchierarci. Gli fece vedere una stella proprio sopra di loro. "È il mio pianeta!". E gli raccontò che era lì perché aveva avuto problemi con un fiore. Il serpente intuì che aveva nostalgia del suo pianeta. "Posso aiutarti. Sai… colui che tocco, lo restituisco alla terra da dove è venuto. Ma tu sei puro e vieni da una stella... se un giorno rimpiangerai il tuo pianeta posso…". "Ho capito" rispose il principe e si incamminò nel deserto. Trovò un piccolo fiore spelacchiato. "Dove sono gli uomini?" gli chiese, ma il piccolo fiore non era granché esperto di uomini, ne aveva visto qualcuno in una carovana, ma non sapeva altro.

14. Chi siete?

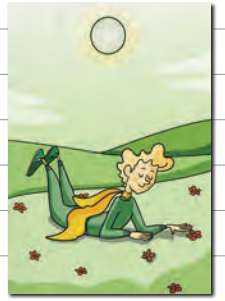


Il piccolo viaggiatore salì su un'alta montagna. Figuratevi che lui era abituato ai suoi tre vulcani che gli arrivavano alle ginocchia! Credeva che da lì su avrebbe visto tutta la terra, ma vedeva solo altre montagne. Provò a gridare ma una voce-oce-oce ripeteva-eva-eva tutto quello che diceva-eva-eva. Era l'eco, ma lui non lo sapeva. "Che buffi gli uomini, ripetono solo quello che dici. Il mio fiore invece parlava sempre per primo". Seguendo una strada arrivò in un giardino pieno di rose. Sgranò gli occhi: erano tutte uguali al suo fiore! "Chi siete?". "Siamo delle rose!". Il suo fiore gli aveva detto di essere l'unico della sua specie in tutto l'universo, invece qui ce n'erano cinquemila in un solo giardino. Che delusione. «Mi credevo ricco di un fiore unico al mondo, e non possiedo che una qualsiasi rosa. Lei e i miei tre vulcani che mi arrivano alle ginocchia, e di cui l'uno, forse, è spento per sempre, non fanno di me un principe molto importante...». Così, seduto nell'erba, scoppiò a piangere.

Avevamo lasciato il nostro Principe in lacrime, dinanzi alla scoperta di un giardino di rose che lo avevano fatto sentire piccolo e solo. Quando ecco apparire dall'erba un batuffolo di pelo rossastro: era una volpe! Erano entrambi soli e la volpe gli propose: "Ti va di addomesticarmi?". "Cosa significa addomesticare?". "Vuol dire creare dei legami". Su indicazione della volpe, il piccolo principe iniziò a recarsi lì ogni giorno alla stessa ora – i riti sono importanti – e piano piano si affezionarono. Prima, per la volpe gli uomini erano tutti uguali, ora ce ne era, invece, uno speciale. E così per il Piccolo Principe: ora quella volpe, per lui, era unica al mondo. Ripassando dal giardino di rose, si accorse che la sua non era come le altre, perché lui e la rosa si erano addomesticati. Era il tempo speso per la sua rosa che la rendeva unica al mondo! Prima di salutarsi per sempre, la volpe volle rivelargli un segreto: "Non si vede bene che col cuore. L'essenziale è invisibile agli occhi" e aggiunse "si diventa responsabili per sempre di quel che si addomestica: tu sei responsabile per la tua rosa". Questo pensiero gli entrò nel cuore e, seduto nell'erba, pianse un po' di nostalgia.

16. Hanno molta fretta, cosa cercano?

Ci volle poco al Piccolo Principe per accorgersi che anche sulla terra i grandi sono bizzarri! Capitò nella cabina d'un controllore. Treni a tutta velocità andavano di qua e di là e portavano, rapidissimi, migliaia di persone. "Hanno molta fretta, cosa cercano?" chiese al controllore. Non lo sapeva né lui né il macchinista e forse neanche i passeggeri! I grandi non sono mai contenti dove stanno, perché non riescono a fermarsi e a darsi il tempo di far diventare importanti luoghi e momenti. I bambini invece sanno cosa cercano, perdono tempo per una bambola di pezza e lei diventa così importante che, se gli viene tolta, piangono. I grandi van di fretta! Pensate che c'era un mercante che s'era inventato delle pillole per smettere di bere, così da risparmiare ben 53 minuti a settimana. "Io", disse il piccolo principe, "se avessi cinquantatre minuti da spendere, camminerei adagio adagio verso una fontana…". E voi, cosa fareste?

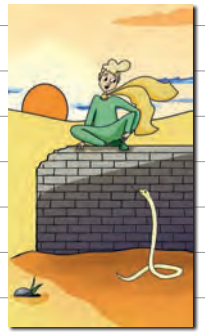


17. Mentre il racconto del viaggio del Piccolo Principe continuava, lui e l'aviatore erano già insieme nel deserto da otto giorni, con il sole a picco e senza neanche un goccio d'acqua. L'aviatore non vedeva più speranza. "Moriremo di sete!". "Anch'io ho sete… cerchiamo un pozzo". E s'incamminarono sotto il sole. In silenzio. "Dunque anche tu hai sete?" domandò l'aviatore dopo qualche ora. "Un po' d'acqua può far bene anche al cuore". Camminarono ancora finché venne la sera e le stelle. Il Piccolo Principe si sedette e cominciò a guardare. Sapeva davvero vedere col cuore. "Il deserto è bello, perché da qualche parte nasconde un pozzo. E anche le stelle son belle perché da qualche parte c'è un fiore, anche se non si vede, l'essenziale è invisibile agli occhi". Con la bellezza nel cuore, il Piccolo Principe si addormentò. L'aviatore iniziava a capirlo ora e il suo animo era diventato dolcissimo e delicato. Lo prese in braccio e lo cullò come un tesoro prezioso mentre continuava a camminare. Era l'alba quando videro un pozzo!

18. Perché mi sentivo angustiato?

Arrivati al pozzo, il Piccolo Principe fece girare la carrucola per mandar veloce il secchio nell'acqua. Per far scendere un secchio è sufficiente un bambino ma per tirarlo su pieno d'acqua servono le braccia di un adulto. Così l'aviatore lo tirò su e il Piccolo Principe si dissetò. Era felice. "Gli uomini si affannano tanto, ma non sanno che quel che il cuore cerca si può trovare in una rosa, o in un po' d'acqua. Occorre cercare col cuore". Era tutto così bello e c'era tanta pace, ma l'aviatore, pur essendosi dissetato anche lui, era un po' teso e non capiva come mai: "perché mi sentivo angustiato?". Percepiva nell'aria una sensazione di malinconia. E non si sbagliava. Il Piccolo Principe era caduto sulla terra esattamente un anno prima, proprio lì vicino, e ora gli chiedeva una cosa che sapeva di addio: "Devi mantenere la tua promessa: disegni una museruola per la mia pecora? Sono responsabile del mio fiore". Dite che era arrivato fin laggiù, nel deserto, per riandarsene da dove era venuto? Qualche lacrima cercava già di affacciarsi dagli occhi dell'aviatore. Quando ci si addomestica, ci si affeziona.

19. Che storia è questa, adesso parli coi serpenti?

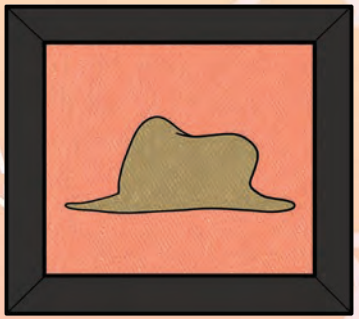


Di lì a poco, l'aviatore si era allontanato per finire di aggiustare il suo aeroplano e quando tornò sembrava che il Piccolo Principe stesse parlando con qualcuno, ma non vedeva altri. Parlava di un appuntamento a mezzanotte e… di veleno, di morte. L'aviatore corse là e vide un serpente: "Che storia è questa, adesso parli coi serpenti?". Il Piccolo Principe era tremante, ma deciso. Voleva tornare sul suo pianeta, dal suo fiore e non poteva farlo con tutto il corpo! Si abbracciarono forte. "Voglio farti un regalo – disse il Principe con la sua risata che poteva illuminare il mondo – quando vedrai le stelle (perché io sarò su una di quelle) tu saprai che io lì sto ridendo, e ti sembrerà che tutte le stelle ridano insieme! Anch'io, vedendo le stelle, penserò che su una di esse ci sei tu che mi versi da bere e in cielo vedrò milioni di fontane!". Si avviarono insieme a quel difficile appuntamento, ma il Principe fece l'ultimo passo da solo. Fu un istante: il guizzo giallo del serpente, il corpicino del Piccolo Principe che cadeva senza far rumore, per poi sparire. Finalmente era tornato sul suo pianeta, dalla sua rosa.

ч Ѫ ¯ ¨ Â ǂ ő ń σ dž Â Ű Â ɣ Â ı ũ Ŵ

Che grande regalo ci ha fatto l'aviatore raccontandoci i suoi ricordi più preziosi! Una storia come questa è una cosa così cara che non la si racconta mica a tutti: l'ha detta a noi, solo perché ancora sappiamo spaventarci di fronte a un boa con dentro un elefante e stiamo imparando a cercare col cuore. Ah, mi chiedete come sta l'aviatore? Beh, dopo qualche anno l'aviatore si è consolato e ogni volta che guarda il cielo è come se sentisse cinquecento milioni di stelle ridere beate! Ma ogni tanto gli viene un dubbio: la pecora avrà mangiato o no il fiore? In effetti, si è scordato di disegnare sulla museruola il laccetto per legarla! Beh dai, di sicuro il Piccolo Principe l'ha sorvegliata … o forse no? Le stelle ridono o piangono? È sempre una cosa importante, guardando il cielo, chiedersi se la pecora abbia mangiato o no il fiore. Significa non perdere il desiderio di interessarsi alle cose! Vivere con curiosità, facendo tesoro degli insegnamenti ricevuti da questa storia. Significa prendersi cura a distanza anche di chi non vediamo più. Ah! E comunque, se mai vi capitasse di andare in Africa, nel deserto, fate attenzione! E se vedete un Piccolo Principe con i capelli color del grano, correte ad avvisarmi!

La storia drammatizzata



1. Perché un cappello dovrebbe farci paura?

è ǔ ǫ ǂ Â ǫ ń σ Š Â ǫ ǫ ő nj ƀ ƶ ŵ Ĥ ń ŷ Ĥ ő ǂ ƶ ŵ ƴ Â Ŵ ŋ ǔ ƀ ƶ ǔ Ã Â ƶ

GUIDA: Ma no, no, certo che no… a sei anni era un bambino e non sapeva ancora cosa volesse fare… Di sicuro, aveva letto a quell'epoca un libro sulle foreste primordiali intitolato «Storie vissute della natura», e alla fine di quello aveva disegnato un disegno come questo. Cosa vi sembra?

VISITATRICE 1: Sembra un cappello, ma qualcosa mi dice che non lo sia.

GUIDA: Esatto. Non lo è (Rivolgendosi ai ragazzi del Grest) A voi cosa sembra? Non vi fa paura?

VISITATORE 2: Se fosse un cappello, perché dovrebbe farci paura? Per me, comunque, è una montagna.

VISITATORE 3: A me sembra un budino al cioccolato che si sta sciogliendo dalla noia. (Sbuffa)

GUIDA: Ebbene, siete di fronte al primo disegno dell'aviatore bambino. Rappresenta un boa mentre digerisce un elefante. Un disegno che i grandi non capirono mai, neppure quando lui disegnò l'interno del boa, per renderlo più chiaro.

VISITATORE 3: Curiosa questa cosa del disegno dentro e fuori, ma cosa centrano questi disegni?

GUIDA: Beh, se gli adulti non avessero scoraggiato quel bambino facendogli comprendere che non sapesse disegnare, lui non avrebbe scelto un'altra professione e non avrebbe imparato a pilotare gli aeroplani.

VISITATRICE 3: E quindi non si sarebbe mai verificato quanto sta per raccontarci e non ci sarebbe stata questa mostra e noi non saremmo qui.

GUIDA: Esattamente! E ora andiamo avanti. Seguitemi.

La guida esce, seguita dai ragazzi. Il visitatore 3 dimentica in scena lo zaino che aveva poggiato per terra. Dal fondo (se possibile dalla cornice, entra in scena l'aviatore.

AVIATORE: Ah… (Sgranchendo le gambe) Finalmente riesco a sgranchirmi le gambe; perdonatemi, ma ne ho bisogno: non si sta molto comodi dentro un libro per tanti anni. Visto che stavano parlando di me, preferisco spiegarvi meglio perché gli adulti mi stanno così antipatici. Quando da piccolo ho letto quel famoso libro sulla giungla, ho trovato scritto: «I boa ingoiano la loro preda tutta intera, senza masticarla. Dopo di che non riescono più a muoversi e dormono durante i sei mesi che la digestione richiede». Beh… il mio disegno (indica il quadro) voleva rappresentare proprio questo, ma… nessuno, tra gli adulti interpellati, mi ha mai compreso. Mi dicevano tutti: «Spaventare? Perché mai, è un cappello!
Ma il mio disegno non era il disegno di un cappello!

Per aiutarli, disegnai l'interno del boa, ma questa volta mi risposero di lasciare da parte i boa, sia di fuori che di dentro, e di applicarmi invece alla geografia, alla storia, all'aritmetica e alla grammatica. E così, a sei anni, rinunciai alla mia probabile carriera di pittore e diventai aviatore. Ho provato a ripetere più volte l'esperimento del disegno, ma, chiunque fosse, uomo o donna, mi ha sempre risposto: «È un cappello». Ho incontrato molte persone importanti nella mia vita, ho vissuto a lungo in mezzo ai grandi, li ho osservati proprio da vicino, ma l'opinione che avevo di loro non è molto migliorata: bisogna sempre spiegargli tutto. Ahimè. Ahinoi. Ahivoi.

Entra il visitatore 3 per riprendere lo zaino. L'aviatore si immobilizza per non farsi scoprire.

VISITATORE 3 (guardando perplesso l'aviatore): E questa statua? Non c'era prima… Boh (esce).

AVIATORE: Fiuuuu! L'ho scampata bella. Meglio tornare al mio posto per un po'. A domani!

2. Per favore, mi disegni una pecora?

Sul palco c'è il quadro con la pecora. La guida e i visitatori entrano e si fermano ad osservarlo. Per terra, in modo orizzontale c'è un aeroplano di cartone e un taccuino con un pennarello (verranno utilizzati dall'aviatore all'inizio della "scena magica").

GUIDA: Ed ecco il secondo quadro della mostra.

VISITATORE 3: Molto bene! Passiamo dai disegni sugli animali della giungla alle pecore! Come si suol dire… dalle stelle alle stalle!

VISITATORE 2 (dandogli una gomitata): Ma insomma, la smetti?

GUIDA: Qui c'è qualcuno che vuol fare lo spiritoso, ma è a quel "qualcuno" che questa mostra può davvero essere utile!

VISITATRICE 1: **Lei è ottimista… non è semplice trovare qualcosa di davvero utile per il nostro amico, però stia certa che non disturberà più… vero?**

VISITATORE 3: **Non sto disturbando!**

VISITATRICE 1 (minacciosa): **Vero?!?**

VISITATORE 3 (ironico): **Ma certo, signora! Sarò attento e partecipe, come dice la mia mamma di essere a scuola. E non vedo l'ooooora di sapere cosa centri una pecora con i serpenti che mangiano elefanti. Anzi, forse ho trovato!** (Entusiasta, sempre con ironia) **I serpenti mangiano pure le pecore oppure… le pecore sorprendono tutti e mangiano i boa compreso l'elefante!**

GUIDA (sorridendo): **Sei cialtrone, ma simpatico. Ti spiego subito il legame. Sei anni prima che il libro del Piccolo Principe fosse scritto, il piccolo aviatore ebbe un incidente con il suo aeroplano e atterrò d'emergenza nel deserto del Sahara. Si era rotto qualcosa al suo motore e doveva provare a ripararlo.**

VISITATORE 3 (scocciato, ai suoi amici): **Si, ma la pecora?**

VISITATORE 2: **Già. La pecora? Non credo ci siano pecore nel deserto.**

GUIDA: **Effettivamente no; eppure, in qualche modo, una pecora nel deserto c'è stata: mentre cercava di riparare il guasto dell'aereo, l'aviatore fu colto di sorpresa dalla richiesta di un piccolo esserino che gli chiese di disegnargli una pecora.**

VISITATRICE 1: **Era il Piccolo Principe?**

GUIDA: **Esatto. Proprio lui. L'aviatore, come sapete, aveva smesso di disegnare da un pò e non fu facile accontentare la richiesta, eppure non riuscì ad evitare di accontentarlo. Seguitemi, che vi spiego meglio.**

I PERSONAGGI ESCONO. DAL FONDO ESCE L'AVIATORE.

AVIATORE (al pubblico): **Quando penso a come ho fatto la conoscenza del Piccolo Principe, ancora mi meraviglio. Mi accingevo da solo a cercare di riparare il guasto ed ero molto preoccupato: era una questione di vita o di morte, perché avevo acqua da bere soltanto per una settimana. Ero più isolato che un marinaio abbandonato in mezzo all'oceano, su una zattera, dopo un naufragio. E poi…** (sembra nervoso) **E poi … Sentite, io ve lo dico. A me non piace raccontare. Questa storia è bella solo se vissuta in diretta e questa mostra ha un segreto, anche se loro** (fa segno ai personaggi che sono usciti di scena) **non lo hanno ancora capito! È una mostra magica, dove avete la possibilità di rivivere tutto quello che io ho vissuto come se accadesse dinanzi ai vostri occhi. Avete voglia di sapere come?**

L'AVIATORE ATTENDE UN FEEDBACK DAGLI SPETTATORI E, A SECONDA DELLA SUA CAPACITÀ DI INTRATTENERLI, PUÒ STIMOLARLI A DIRE UN SÌ PIÙ CONVINTO, PIÙ ENERGICO, PIÙ SUPPLICHEVOLE.

AVIATORE (al pubblico): **Va bene, ve lo dico. Basterà solo pronunciare insieme la frase "Di che pianeta sei?" e tutto accadrà, come per magia, qui, dinanzi a voi. Certo… occorre che vi insegni anche come far tornare tutto come prima, perché, vedete, quei visitatori sono qui per sperimentare, devono accorgersi da soli della particolarità di questa mostra, per cui non dobbiamo per nessuna ragione al mondo fare mosse false. Quindi ogni volta che sentirete la parola "dormire" dovrete fare un bell'applauso e far tornare tutto come prima. Tutto chiaro? Io comincerei. Pronti? Dovete dire insieme "Di che pianeta sei?". Si parte …**

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

¨ ʕ Â ɟ Ŵ Â ŭ ơ dž ő ǂ ŭ ƫ nj ŭ Ŵ Ɣ ʧ ǆ ĝ ĥ ĥ ǆ ő ő Ŵ Ŵ ł ɣ ĥ ơ ɣ ɲ ː ơ

QUANDO RITIENE OPPORTUNO, INDOSSA GLI OCCHIALI "DA PILOTA" CHE HA SULLA FRONTE E LA "MAGICA SCENA" COMINCIA. SE LA SCENA AVVIENE IN TEATRO, UN CAMBIO DI LUCI POTREBBE RENDERE BELLO IL CAMBIO. SI PUÒ SCEGLIERE DI FAR PARTIRE UN SUONO CARATTERISTICO E UGUALE PER OGNI PUNTATA. A QUESTO

ǂ ŭ l ŭ ơ ^ ǫ ʕ Â ɟ Ŵ Â ŭ ơ dž ő ɲ j ơ ǫ ɲ ǫ ő ő g Ĵ Â ǂ Ñ ǫ l ń ơ Â ő ő

PICCOLO PRINCIPE (entrando lentamente): **Mi disegni, per favore, una pecora?**

AVIATORE (girandosi sorpreso): **Cosa?**

PICCOLO PRINCIPE: **Disegnami una pecora.**

AVIATORE (alzandosi in piedi e stropicciandosi gli occhi): **Ma che cosa fai qui?**

PICCOLO PRINCIPE (lentamente): **Per piacere, disegnami una pecora...**

AVIATORE: **Sei così misterioso che non oso disubbidirti. Solo che io non so disegnare**

PICCOLO PRINCIPE: **Non importa. Disegnami una pecora…**

AVIATORE: **Non ho mai disegnato una pecora.** (Prende il taccuino e disegna il famoso cappello) **Che ne dici di questo?** (Mostra il disegno)

PICCOLO PRINCIPE: **No, no, no! Non voglio l'elefante dentro al boa. Il boa è molto pericoloso e l'elefante molto ingombrante. Dove vivo io tutto è molto piccolo. Ho bisogno di una pecora: disegnami una pecora.**

AVIATORE (sempre più sorpreso): **Per la prima volta qualcuno comprende il mio disegno, ma chi è questo strano esserino!** (Disegna una pecora e gliela mostra) **Ecco qui.**

PICCOLO PRINCIPE: **No! Questa pecora è malaticcia. Fammene un'altra.** (L'aviatore fa un altro disegno e glielo porge. Il piccolo principe guarda il disegno con un sorriso indulgente) **Lo puoi vedere da te, che questa non è una pecora. È un ariete. Ha le corna.**

AVIATORE (un po' scocciato, disegna ancora): **Eccotene un'altra.**

PICCOLO PRINCIPE: **Questa è troppo vecchia! Voglio una pecora che possa vivere a lungo.**

AVIATORE (tra sé): **Sto per spazientirmi. Io ho un motore da sistemare! Vediamo così! (Al Piccolo Principe, facendo in modo che anche il pubblico veda) Ecco, questa è la sua cassetta. La pecora che volevi sta dentro.**

PICCOLO PRINCIPE (sorridendo): **Questo è proprio quello che volevo! Pensi che questa pecora dovrà avere una gran quantità d'erba?**

AVIATORE: **Perché?**

PICCOLO PRINCIPE: **Perché dove vivo io, tutto è molto piccolo...**

AVIATORE: **Ci sarà certamente abbastanza erba per lei, è molto piccola la pecora che ti ho data.**

PICCOLO PRINCIPE: **Non così piccola che - oh, guarda! - si è messa a… dormire…**

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e l'aviatore escono dalla quinta di fondo.

VISITATORE 3 (affacciandosi da una quinta): **La guida dice di no, eppure a me è sembrato di sentire un applauso… Boh…**

3. Di quale pianeta sei?

Sul palco c'è il quadro con il sistema solare. La guida e i visitatori sono già lì ad osservarlo. Per terra, in modo orizzontale c'è sempre l'aeroplano di cartone dell'aviatore (verrà alzato dall'aviatore all'inizio della "scena magica").

VISITATORE 3 (sconvolto): **Quando? Solo allora?!?**

GUIDA: **Si, gli credettero solo quando si presentò al Congresso Internazionale d'Astronomia in abiti eleganti.**

VISITATRICE 1: **Ma non è giusto! Lui aveva scoperto l'asteroide B612 molti anni prima! Non prenderlo in considerazione solo perché era vestito alla turca, in modo stravagante, è un'ingiustizia!**

VISITATORE 3: **Già… la stessa ingiustizia che subisco io ogni volta che metto i jeans stracciati! Trovo sempre qualche adulto che mi chieda se mi abbia sbranato un cane! Prima mi arrabbiavo… ora ho imparato che i grandi sono proprio così!**

VISITATORE 2 **(ridacchiando): Beh, a volte metti davvero dei pantaloni che sembrano i resti di un combattimento! Non te la prendere.**

VISITATORE 3: **Ora ti ci metti pure tu? Già ci sono i miei genitori a scocciare! Non gli va bene nulla. Quando gli parlo di un nuovo amico, non mi chiedono mai "Qual è il tono della sua voce? Quali sono i suoi giochi preferiti"**

VISITATRICE 1: **Scommetto che le loro domande sono come quelle dei miei genitori: "Che età ha? Quanti fratelli? Quanto pesa? Quanto guadagna suo padre?". Come se questo fosse importante per conoscerli davvero.**

VISITATORE 3: **Esatto! E mi trattano sempre come un bambino.**

VISITATORE 2: **Questo anche a me, soprattutto se…**

GUIDA (interrompendoli e richiamando l'attenzione): **Ehm, ehm… non siamo qui per parlare di adulti** (tra sé) **forse…** (Ad alta voce) **Sarà il caso di tornare alla nostra visita, che dite?**

VISITATRICE 1: **Certo, ha ragione. Ci scusi.**

GUIDA: **Ok, proseguiamo. Ricapitolando, questo sistema solare ci racconta di quando l'aviatore deduce, a seguito di alcune considerazioni, che il Piccolo Principe proviene dall'asteroide B612 scoperto dal turco. E ora seguitemi.**

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): **Ah, finalmente! Quel giovane ha proprio ragione! I grandi non sono mai in grado di interessarsi alle cose essenziali. Sono fatti così, non c'è da prendersela. I bambini devono essere indulgenti coi grandi. Se io dicessi "la prova che il piccolo principe è esistito, sta nel fatto che era bellissimo, che rideva e che voleva una pecora", non so quante me ne direbbero; mi tratterebbero come un bambino. Ma dicendo, invece, "il pianeta da dove veniva è l'asteroide B 612, quello scoperto da un astronomo turco che, solo dopo essersi presentato al Congresso internazionale vestito di tutto punto, era stato preso in considerazione", è più facile convincerli e fare in modo che mi lascino in pace con le domande. A proposito! Si. Non era stato facile capire da dove il Piccolo Principe provenisse!**

Ci misi molto tempo a capirlo. Lui mi faceva una domanda dopo l'altra, ma sembrava che non sentisse mai le mie. Sono state le parole dette per caso che, poco a poco, mi hanno rivelato tutto. Credetemi, ho buoni motivi per pensare che il suo fosse l'asteroide B 612. (Diventando triste) E ho buoni motivi per dirvi che mi manca molto. Sono già sei anni che il mio amico se ne è andato con la sua pecora e io cerco di descriverlo per non dimenticarlo. È molto triste dimenticare un amico e ho paura di diventare anch'io come i grandi che si interessano solo di cifre. Per non dimenticarlo, ho provato a disegnarlo nel libro di cui oggi vedete la mostra, ma… visto che siete qui (supplicante) concedetemi di rivivere la magia… E poi è anche meglio per voi che vediate direttamente com'è andata. Siete pronti a pronunciare la frase magica? Andiamo… So che la ricordate (suggerendola a bassa voce) "Di che pianeta sei?". Coraggio…

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): Di che pianeta sei?

L'aviatore indossa gli occhiali e solleva l'aeroplano. Entra il Piccolo Principe. La musichetta o il gioco di luci scelto dalla puntata precedente può completare questo passaggio.

PICCOLO PRINCIPE (indicando l'aeroplano): Che cos'è questa cosa?

AVIATORE: Non è una cosa, vola. È un aeroplano. È il mio aeroplano.

PICCOLO PRINCIPE: Come? Sei caduto dal cielo?

AVIATORE: Sì.

PICCOLO PRINCIPE: Ah! Questa è buffa… Allora anche tu vieni dal cielo! Di quale pianeta sei? Certo che su quello (indica l'aeroplano) non puoi venire da lontano...

AVIATORE (affascinato): Tu vieni dunque da un altro pianeta? Da dove, ometto? Dov'è la tua casa? Dove vuoi portare la mia pecora?

PICCOLO PRINCIPE (non ascoltandolo e guardando il disegno): Quello che c'è di buono, è che la cassetta che mi hai dato, le servirà da casa per la notte.

AVIATORE: Certo. E se sei buono ti darò pure una corda per legare la pecora durante il giorno. E un paletto.

PICCOLO PRINCIPE: Legarla? Che buffa idea!

AVIATORE: Ma se non la leghi andrà in giro e si perderà...

PICCOLO PRINCIPE (ridendo): Ma dove vuoi che vada!

AVIATORE: Dappertutto. Dritto davanti a sé...

PICCOLO PRINCIPE: Non importa, è talmente piccolo da me! (Malinconico) Dritto davanti a sé non si può andare molto lontano…, Il mio pianeta nativo è poco più grande di una casa.

AVIATORE: Questo lo posso immaginare. So benissimo che, oltre ai grandi pianeti come la Terra, Giove, Marte, Venere ai quali si è dato un nome, ce ne sono centinaia ancora che sono a volte piccoli che si arriva sì e no a vederli col telescopio.

PICCOLO PRINCIPE (non ascoltandolo e guardando il disegno): Quello che c'è di buono, è che la cassetta sarà comoda anche per farla dormire.

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e l'Aviatore escono dalla quinta di fondo.

GUIDA (affacciandosi da una quinta e parlando al pubblico): Sarà il caso di fare più piano o scopriranno tutto nel modo sbagliato! Mi raccomando! A domani.

4. È VERO CHE LE PECORE MANGIANO TUTTI GLI ARBUSTI?

Sul palco c'è il quadro con il baobab sul pianeta. La guida e i visitatori sono fermi ad osservarlo.

GUIDA: Ebbene, ogni giorno l'aviatore imparava qualcosa sul pianeta del Piccolo Principe e lo conosceva sempre meglio. Fu così che, al terzo giorno, conobbe il dramma dei baobab.

VISITATRICE 1 (sorpresa): Dramma del baobab?

VISITATORE 3: Addirittura un dramma!

VISITATORE 2: Già, che dramma ci può essere dietro un baobab?

GUIDA: Osservate bene il quadro, cosa vedete?

VISITATORE 2: Principalmente un albero.

VISITATORE 3: E generalmente a me gli alberi non fanno paura.

GUIDA: Si, ma questo albero è enorme e maestoso, per cui su un pianeta troppo piccolo, diventa un grande pericolo.

VISITATRICE 1: Effettivamente, se sulla Terra ci fossero tanti alberi enormi, più delle montagne, le cose non si metterebbero molto bene. Non ci sarebbe spazio vitale. Esploderebbe tutto.

VISITATORE 2: Un po' come quando mi lancio sulla poltrona ignorando che sotto ci sia mio fratello più piccolo, (robotico) nessuno - spazio - vitale.

GUIDA: Certo che tu devi essere parecchio vivace in casa! Mettiamoci comodi così vi spiego come il Piccolo Principe risolveva questo problema dei baobab con un lavoro quotidiano noioso, ma necessario.

VISITATORE 2: Come quello mio di andare a scuola la mattina: un dramma … noioso, ma necessario.

TUTTI RIDONO E POI ESCONO, SEGUENDO LA GUIDA. L'AVIATORE ENTRA IN SCENA, DAL FONDO.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): Ah, stavolta desideravo proprio andassero via. Questa storia dei baobab è urgente e non vedevo l'ora di dirvela. E poi, modestamente, ci tenevo a sentire i vostri commenti sul mio disegno meraviglioso! Forse il più bello che mi sia venuto fuori. Ci ho lavorato tantissimo, anche perché il motivo è importante. È stato il Piccolo Principe stesso a consigliarmi di farlo, per far entrare bene questa idea nella vostra testa. Guardate, il pericolo dei baobab è così poco conosciuto e i rischi che correrebbe chi si smarrisse su un asteroide, sono così gravi, che devo farvi una specie di ramanzina, anche se non è mia abitudine: "Bambini, ragazzi! Fate attenzione ai baobab!". E se non capite perché, allora forse è meglio che lo sentite dalle parole del Piccolo Principe il perché. Avanti. Pronunciate la frase magica!

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): Di che pianeta sei?

IL SOLITO SUONO O GIOCO DI LUCI INTRODUCE IL MOMENTO "MAGICO". L'AVIATORE INDOSSA GLI OCCHIALI ED ENTRA IL PICCOLO PRINCIPE.

PICCOLO PRINCIPE (con fare interrogativo): È proprio vero che le pecore mangiano gli arbusti?

AVIATORE: Sì, è vero.

PICCOLO PRINCIPE: Ah! Sono contento.

AVIATORE (tra sé): Ma che domanda è!

PICCOLO PRINCIPE: Allora mangiano anche i baobab?

AVIATORE: Beh, i baobab non sono degli arbusti, ma degli alberi grandi come chiese. Anche se porti una mandria di elefanti non vieni a capo di un solo baobab!

PICCOLO PRINCIPE (ridendo): Ahahaha, una mandria di elefanti, che buffo! Forse bisognerebbe metterli gli uni su gli altri e così si arriverebbe alla grandezza di un baobab.

AVIATORE: Forse!

PICCOLO PRINCIPE (tornando serio): Comunque, tornando seri… devi pensare che i baobab prima di diventar grandi cominciano con l'essere piccoli.

AVIATORE: Giusto! Ma perché vuoi che le tue pecore mangino i piccoli baobab?

PICCOLO PRINCIPE: Beh! Si capisce. È una questione di disciplina.

AVIATORE: Disciplina?

PICCOLO PRINCIPE: Eh si… sul mio pianeta ci sono, come su tutti i pianeti, le erbe buone e quelle cattive, e quindi buoni semi di erbe buone e cattivi semi di erbe cattive.

AVIATORE: E fin qui è chiaro.

PICCOLO PRINCIPE: Ma i semi sono invisibili. Dormono nel segreto della terra fino a che non gli viene la fantasia di risvegliarsi…

AVIATORE (riflettendo): Ah! Forse ho capito!

PICCOLO PRINCIPE: Succede che se trovi un ramoscello di ravanello o di rosaio, puoi lasciarlo spuntare come vuoi, ma se si tratta di una pianta cattiva, bisogna strapparla subito, appena la riconosci. C'erano dei terribili semi sul mio pianeta: erano proprio i semi dei baobab. Il suolo ne era infestato. E con i baobab, se arrivi troppo tardi, non riesci più a sbarazzartene, ingombrano tutto il pianeta, lo trapassano con le radici. Ho conosciuto un pianeta abitato da un pigro; aveva trascurato tre arbusti e… (scuotendo la testa).

AVIATORE: Caspita! Questo si che è davvero un problema! E quindi tu ogni mattina sul tuo pianeta avevi il compito di liberarti di probabili baobab?

PICCOLO PRINCIPE: Esattamente. Quando finivo di lavarmi, al mattino, dovevo fare con cura la pulizia del pianeta. Dovevo costringermi regolarmente a strappare i baobab appena li distinguevo dai rosai ai quali assomigliano molto quando sono piccoli. È un lavoro molto noioso, ma facile. E soprattutto è necessario.

AVIATORE: Ora mi è tutto chiaro!

PICCOLO PRINCIPE: Io ti do un consiglio, disegna il baobab e fallo vedere ai bambini del tuo pianeta; digli che è importante, che se mai un giorno si dovessero trovare lì, dovranno strappare gli arbusti ogni mattina, non appena hanno finito di dormire.

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e l'aviatore escono dalla quinta di fondo.

Guida (tentando, agitata, di respingere dietro le quinte i visitatori): **Ripasseremo di qui alla fine! Farai dopo la fotografia! Non è il caso di tornare adesso** (si gira per vedere se è tutto in ordine e poi tira un sospiro di sollievo) **E va bene… fai questa foto.**

Visitatore 2: **Grazie! Prima mi sono dimenticato ed è bellissimo non solo il disegno, ma anche il consiglio! Voglio raccontarlo ai miei genitori.**

Visitatore 3 (tra sé): **Certo che questa guida ha qualche rotella fuori posto… prima ci ha trattenuto come se fosse una questione di vita o di morte, poi ci ha fatto tornare qui come se niente fosse… Bah…**

Guida: **Fatto?**

Visitatore 2: **Fatto.**

Guida: **Bene, proseguiamo.**

5. A che servono le spine?

Sul palco c'è il quadro con le spine. La guida e i visitatori sono davanti al quadro e lo stanno osservando.

Guida: **Man mano che trascorrevano del tempo insieme, l'aviatore imparava sempre più a conoscere il Piccolo Principe e quella sua strana aria malinconica.**

Visitatore 3: **Non capisco tutta questa malinconia … io mi sarei sentito sollevato a non dovermi più svegliare con il pensiero di strappare ogni mattina i rami di baobab!**

Visitatore 2: **Ma che dici! Magari aveva la sua famiglia lì! Non ci pensi a questo?**

Visitatore 3: **Un po' di autonomia non fa male a nessuno …**

Visitatrice 1 (seccata): **Chiedo troppo se vi dico di smetterla? Forse è il caso che ascoltiamo dalla guida a cosa fanno riferimento queste spine! O sapete già tutto?**

Visitatore 3 (canzonandola): **Subito maestrina! Tacciamo subito.**

Guida (ironica): **Siete sempre così affettuosi? Mi sa che anche a voi non mancano un bel po' di spine. Per il Piccolo Principe quelle spine sono importanti, lo rassicurano che il suo fiore possa star bene e difendersi, anche se, in verità, ad un certo punto della storia non è più così certo che il suo fiore possa riuscirci.**

Visitatore 2: **Davvero? Il suo fiore sarà in pericolo?**

Guida: **Non essere impaziente, lo scoprirai … forse. Andiamo!**

Visitatore 3 (tra sé): **Forse… che significa "forse". Questa guida non me la conta giusta, si comporta in modo strano!**

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

Aviatore (sgranchendo le gambe): **Ed eccomi qui.** (Scrutando gli spettatori) **Si vede. Ve lo si legge negli occhi. Voi non riuscite ad immaginarlo, se non lo vedete. Il mio amico era davvero malinconico e si preoccupava proprio tanto della sorte di ciò che aveva lasciato sul suo pianeta. Mi parlava spesso della dolcezza dei numerosi tramonti giornalieri cui assisteva di lì. Si, avete capito bene: numerosi tramonti giornalieri. Effettivamente, se ci pensate, quando negli Stati Uniti è mezzogiorno, tutto il mondo sa che il sole tramonta sulla Francia; basterebbe poter andare in Francia in un minuto per assistere al tramonto. Sfortunatamente la Francia è troppo lontana, ma sul suo piccolo pianeta bastava spostare la sedia di qualche passo e si poteva guardare il crepuscolo tutte le volte che si voleva. Quando lui me ne parlava, all'inizio, non ci facevo caso di quanto potessero mancargli; del resto, ero occupatissimo a cercare di riparare l'aeroplano! Eppure un giorno in cui cercavo di svitare un bullone troppo stretto del mio motore ed ero particolarmente preoccupato per l'acqua da bere che stava finendo, fui più maldestro del solito e lo ferii enormemente. Mi sentivo così inerme a vederlo così, non sapevo come consolarlo, come raggiungerlo. Il paese delle lacrime è così misterioso! Vi consiglio di vedere voi stessi come andò. Su… ditelo…**

Pubblico (invogliato dai gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Con il suono o gioco di luci si introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali,
Â ǫ À Â ǫ ˢ Â ŏ dž ŏ σ ŏ Ŵ I Ŵ À Ŵ Â Â Ť I ū ŏ dž ŏ

Piccolo Principe (avvicinandosi all'aviatore che sarà intento a "riparare" il suo motore)**: Mi piacciono tanto i tramonti. Dai, andiamo a vedere un tramonto…**

AVIATORE: **Ma bisogna aspettare!**

PICCOLO PRINCIPE: **Aspettare che?**

AVIATORE: **Che il sole tramonti...**

PICCOLO PRINCIPE (ridendo, malinconico): **Hai ragione, credo sempre di essere a casa mia! Lì è diverso! Un giorno ho visto il sole tramontare quarantatré volte!**

AVIATORE: **Quarantatré volte?**

PICCOLO PRINCIPE: **Beh, sai… quando si è molto tristi si amano i tramonti.**

AVIATORE: **Il giorno delle quarantatré volte eri tanto triste?**

PICCOLO PRINCIPE (bruscamente, come non avendolo ascoltato): **Una pecora che mangia gli arbusti, mangia anche i fiori?**

AVIATORE: **Una pecora mangia tutto quello che trova!** (Tra sé) **Ma ora cosa centra! Parlavamo della tristezza, dei tramonti…**

PICCOLO PRINCIPE: **Mangiano anche i fiori che hanno le spine?**

AVIATORE: **Beh, si… Sì. Anche i fiori che hanno le spine.**

PICCOLO PRINCIPE (contrariato): **Ma allora le spine a che cosa servono?**

AVIATORE (con leggerezza): **Le spine non servono a niente, è pura cattiveria da parte dei fiori.**

PICCOLO PRINCIPE: **Oh!** (Si ferma e poi riprende a parlare con un po' di rancore) **Non ti credo! I fiori sono deboli. Sono ingenui. Si rassicurano come possono. E si credono terribili con le loro spine!** (Calmandosi e facendosi serio) **Tu invece credi, credi che i fiori...**

AVIATORE: **Ma no! Ma no! Non credo niente! Ho risposto una cosa qualsiasi. Sto pensando a questo bullone e al fatto che se resiste ancora, lo farò saltare con un colpo di martello! Mi spiace ma io mi occupo di cose serie!**

PICCOLO PRINCIPE (stupefatto): **Di cose serie? Parli come i grandi! Tu confondi tutto... tu mescoli tutto!** (Irritato) **Io conosco un pianeta su cui c'è un signor Chermisi. Non ha mai respirato un fiore, non ha mai guardato una stella, non ha mai voluto bene a nessuno, non fa altro che addizioni. E tutto il giorno ripete come te: "Io sono un uomo serio! Io sono un uomo serio!" e si gonfia di orgoglio. Ma non è un uomo, è un fungo!**

AVIATORE (sorridendo): **Che cosa è?**

PICCOLO PRINCIPE: **Un fungo! (Sempre più agitato) Da migliaia di anni i fiori fabbricano le spine e da migliaia di anni le pecore mangiano tuttavia i fiori. E non è una cosa seria cercare di capire perché i fiori si danno tanto da fare per fabbricarsi delle spine che non servono a niente? Non è importante la guerra fra le pecore e i fiori? Non è più serio e più importante delle addizioni di un grosso signore rosso? E se io conosco un fiore unico al mondo, che non esiste da nessuna parte, se non nel mio pianeta, e una piccola pecora lo può distruggere di colpo così, un mattino, senza rendersi conto di quello che fa, non è importante questo?**

AVIATORE (imbarazzato): **Beh …**

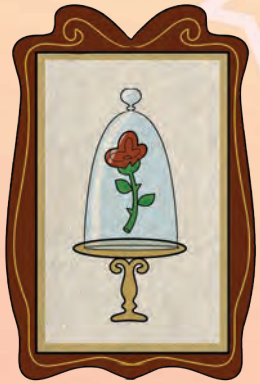
PICCOLO PRINCIPE (agitandosi fino a scoppiare a piangere): **Se qualcuno ama un fiore di cui esiste un solo esemplare in milioni e milioni di stelle, questo basta a farlo felice, ma se la pecora mangia il fiore è come se per lui, tutto a un tratto, tutte le stelle si spegnessero! E non è importante questo?**

AVIATORE (prendendo in braccio il Piccolo Principe in lacrime e accarezzandolo per consolarlo): **No, no. il fiore che tu ami non è in pericolo. Stai tranquillo. Disegnerò una museruola per la tua pecora e una corazza per il tuo fiore... Io…** (Vedendo il Piccolo Principe addormentato) **Poverino, sono stato sciocco a banalizzare la sua preoccupazione. Finalmente si è tranquillizzato, che bello vederlo dormire.**

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, entra il visitatore 3 di corsa. Il Piccolo Principe e l'Aviatore restano in scena come statue.

VISITATORE 3: **Stavolta non mi lascio fregare. Sono sicuro di aver sentito qualcuno parlare.** (Vede i due personaggi e li scambia per statue) **E queste? Prima non mi sono neppure accorto che ci fossero! Questa mostra sta iniziando a farmi uscire fuori di testa… Qui non c'è nessuno, eppure io sono sicuro… Bah, sarà meglio che torni di là prima che si accorgano della mia assenza.**

Il visitatore 3 esce.



6. Non avresti un paravento?

è ŭ ǫ ǂ Â ǫ ń σ ń ᵠ Š Ŵ ǫ Ŵ ž ŭ Ĵ Ŵ ó ž Ŵ ŭ Ĥ ŭ o l ǳ Ŵ ǫ ő Ì ŭ ǳ ž Ô I σ ő ŭ ǳ ž Ŵ ŭ ǳ ž Ŵ ŭ ǳ ž Ŵ

Pensate che mi ha raccontato che il mattino della partenza mise bene in ordine il suo pianeta. Anche quel giorno! Spazzò accuratamente il camino dei suoi vulcani in attività. Vi ho già detto che possedeva due vulcani in attività? E possedeva anche un vulcano spento. Come diceva lui "non si sa mai" e così spazzò anche il camino del vulcano spento, quella mattina, per evitare eruzioni fastidiose. Strappò anche con una certa malinconia gli ultimi germogli di baobab. Credeva di non ritornare più e aveva una gran voglia di piangere. Voi direte, ma perché! Perché tutto questo! Dai, vi conviene vedere come andarono le cose esattamente. Io mi metterò in un angolo per lasciare spazio al Piccolo Principe e al suo fiore. Via con la frase magica!

PUBBLICO (invogliato dai gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali,

njσϱϱσȷÂ ũϱŴ σũũσŭŭŴ ƉŴ njńσlσũdžÂÎÂ .Îσdžσˆˆ ĺûońHlWˆ σdžłH ńónj‡ûûϱŴ-σ njŴ
ŴϱÞŴńńσϱσÞdžŴlńŴ‡σ¯ ¨Â ȷσńσ Ɖσϱlσdžσ ‡džσ ýσdždžk ƉH ₹ûσdžW ńHɣ‡σ-

FIORE (sbadigliando): **Ah! Mi sveglio solo ora. Ti chiedo scusa, sono ancora tutto spettinato...**

PICCOLO PRINCIPE (con ammirazione): **Come sei bello!**

FIORE (con dolcezza): **Vero? Sono nato insieme al sole. Ascolta… credo che sia l'ora del caffè e latte, ti va di pensare a me? Dovresti preoccuparti della mia colazione e poi… anche della mia incolumità! Potrebbero venire le tigri con i loro artigli!**

PICCOLO PRINCIPE: **Non ci sono tigri sul mio pianeta e poi le tigri non mangiano l'erba.**

FIORE (con dolcezza): **Io non sono un'erba.**

PICCOLO PRINCIPE: **Oh, scusami.**

FIORE: **Hai ragione comunque, del resto io non ho paura delle tigri, ma ho orrore delle correnti d'aria... Non avresti per caso un paravento?**

PICCOLO PRINCIPE: **Orrore delle correnti d'aria? È un po' grave per una pianta.** (Tra sé) **Certo che questo fiore è molto complicato!**

FIORE: **Ascoltami, so che hai già la premura di innaffiarmi tutti i giorni, ma credo che sia meglio che la sera tu mi metta al riparo sotto a una campana di vetro. Fa molto freddo qui da te... Da dove vengo io…** (si interrompe imbarazzato, poi riprende, dopo aver tossito due o tre volte) **Allora? Che ne dici di recuperare questo paravento?**

PICCOLO PRINCIPE (tra sé): **Da dove vengo io? Ma che bugiardo! Questa cosa è insopportabile! Non mi fiderò mai più di lui, anzi mi conviene andar via.** (Al fiore) **Sai che ti dico? Stavo andando a cercarti il paravento, ma tu continuavi a parlarmi!**

E poi… sai che ti dico ancora? Che ti cerco il paravento e poi parto, vado via, è meglio. C'è troppa falsità qui nell'aria.

FIORE (triste): **Hai ragione, sono stato uno sciocco, scusami. Io ti voglio bene e se tu non l'hai saputo, è solo per colpa mia; però anche tu sei stato sciocco quanto me. Cerca di essere felice. Lascia stare la campana di vetro, non la voglio più.**

PICCOLO PRINCIPE: **Ma il vento...**

FIORE: **Non sono così raffreddato. L'aria fresca della notte mi farà bene. Sono un fiore, del resto…**

PICCOLO PRINCIPE: **Ma le bestie…**

FIORE: **Devo pur sopportare qualche bruco se voglio conoscere le farfalle, sembra che siano così belle. Se no chi verrà a farmi visita? Tu sarai lontano e delle grosse bestie non ho paura. Ho le mie spine per artigli. Su, non indugiare così, è irritante. Hai deciso di partire e allora vattene.**

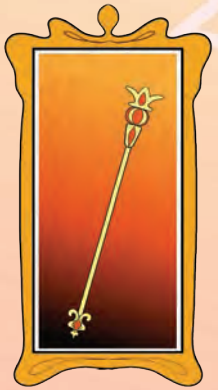
Il Piccolo Principe, lo accarezza e lo ripone orizzontalmente sul pavimento, strappa qualche ramoscello, pulisce i camini dei vulcani, poi si siede sul proscenio o in un angolo del palco.

PICCOLO PRINCIPE (tra sé): **Avrei dovuto non ascoltarlo. Non bisogna mai ascoltare i fiori. Basta guardarli e respirarli. Il mio, profumava il mio pianeta, ma non sapevo rallegrarmene. Quella storia della bugia mi aveva raggelato, invece avrebbe dovuto intenerirmi. Non capivo niente allora! Avrei dovuto giudicarlo dagli atti, non dalle parole. Mi profumava e mi illuminava. Non avrei mai dovuto andarmene via! Avrei dovuto indovinare la sua tenerezza dietro le piccole astuzie. I fiori sono così contraddittori! Ma ero troppo giovane per saperlo amare. Il solo ricordo di quell'addio, mi distrugge e mi affatica. Credo proprio che proverò un po' a dormire.**

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, entrano il visitatore 3 e la guida che cerca di trascinarlo indietro, verso le quinte.

VISITATORE 3: **Ohi, io questa voce l'ho sentita davvero! Vedo solo statue e quadri, ma le assicuro che ho sentito qualcuno parlare.**

GUIDA: **Ti stai sbagliando, ragazzo. Qui non c'è nessuno, raggiungiamo i tuoi compagni, dai.** (Tra sé) **Se continuano ad appassionarsi alla storia così, ci metteranno poco a scoprire la magia di questa mostra, soprattutto lui. Sembrava il più distratto… e invece… vedremo come andrà domani.**



7. Su cosa regnate?

Sul palco c'è il quadro con lo scettro di un re. La guida e i visitatori sono già lì ad osservarlo.

Guida: **E così cominciò a visitare diversi asteroidi. Così, per puro desiderio di istruirsi…**

Visitatrice 1 (al visitatore 3, ironica): **Ne sai qualcosa tu del "puro desiderio di istruirsi"?**

Visitatore 3: **Ma la smetti? Guarda che sto seguendo questa mostra come uno studente modello e devo dire che mi sta anche incuriosendo (sottovoce) Anche perché mi sembra ci sia qualcosa di strano…**

Visitatrice 1 (al visitatore 3, sottovoce): **In che senso?**

Visitatore 3: **Nel senso che stanno accadendo cose strane. Io sento voci quando usciamo da una stanza all'altra…**

Visitatore 2: **Cosa state confabulando?**

Guida: **Chiedo scusa se interrompo la vostra chiacchierata, ma dovremmo riprendere la visita.**

Visitatrice 1 (al visitatore 2, sottovoce): **Dopo ti dico.** (Al visitatore 3, sottovoce) **Comunque no… non mi sono accorta di nulla.**

Visitatore 3 (alla visitatrice 1, sottovoce): **Ok, dopo seguimi.**

Guida: **Il primo asteroide era abitato da un re particolare.**

Visitatore 2: **Ecco perché il quadro rappresenta uno scettro!**

Guida: **Esatto. Il re, vestito di porpora e d'ermellino, aveva un'aria molto maestosa. Ci teneva molto al suo potere! Se mi seguite continuiamo a ripercorrere il viaggio e gli incontri che il Piccolo Principe fece nei successivi asteroidi.**

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

Aviatore (sgranchendo le gambe): **Ah… queste visite del Piccolo Principe nei piccoli asteroidi sono davvero curiose. Quando mi parlò di questo re sorrisi molto, benché iniziai a riflettere tanto sul potere degli uomini. Di questo re posso anticiparvi che teneva moltissimo al fatto che la sua autorità fosse rispettata. Non tollerava la disubbidienza. Era un monarca assoluto, ma siccome era molto buono, dava degli ordini ragionevoli. Credo però sia sempre meglio vedere direttamente come sia andata. Che dite? Avanti…**

Pubblico (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali e si mette in un angolo. Entrano il Piccolo Principe e il Re da quinte opposte.

Re: **Ah! Ecco un suddito.**

Piccolo Principe: **Come puoi dire che io sia un tuo suddito se non mi ha mai visto?**

Re: **Avvicinati così ti vedo meglio** (Il Piccolo Principe si avvicina e fa uno sbadiglio) **È contro l'etichetta sbadigliare alla presenza di un re, te lo proibisco!**

Piccolo Principe: **Hai ragione, ma non posso farne a meno. Ho fatto un lungo viaggio e non ho dormito…**

Re **(imperativo): Allora, ti ordino di sbadigliare! Sono anni che non vedo qualcuno che sbadiglia e gli sbadigli sono una curiosità per me. Avanti! Sbadiglia ancora. È un ordine!**

Piccolo Principe (arrossendo): **Mi avete intimidito ... non ci riesco più …**

Re **(impacciato): Uhm! Uhm! Allora io ... io ti ordino di sbadigliare poco...**

Piccolo Principe (timidamente): **Posso sedermi?**

Re (autoritario): **Ti ordino di sederti!**

Piccolo Principe (interdetto): **Sire, scusatemi se vi interrogo…**

Re (frettolosamente): **Ti ordino di interrogarmi!**

Piccolo Principe: **Sire, ma su che cosa regnate?**

Re: **Su tutto.**

Piccolo Principe: **Su tutto? Su tutto questo?**

Re: **Su tutto questo.**

Piccolo Principe: **E le stelle vi ubbidiscono?**

Re: **Certamente. Mi ubbidiscono immediatamente. Non tollero l'indisciplina!**

PICCOLO PRINCIPE: E allora… Se così fosse... (supplicante) Vorrei tanto vedere un tramonto... Fatemi questo piacere... Ordinate al sole di tramontare!

RE: Ascoltami. Se ordinassi a un generale di volare da un fiore all'altro come una farfalla o di scrivere una tragedia, o di trasformarsi in un uccello marino; e se il generale non eseguisse l'ordine ricevuto, chi avrebbe torto, lui o io?

PICCOLO PRINCIPE (con fermezza): Voi!

RE: Esatto. Bisogna esigere da ciascuno quello che ciascuno può dare. L'autorità riposa, prima di tutto, sulla ragione. Se tu ordini al tuo popolo di andare a gettarsi in mare, farà la rivoluzione. Ho il diritto di esigere l'ubbidienza perché i miei ordini sono ragionevoli!

PICCOLO PRINCIPE: E allora il mio tramonto?

RE: L'avrai il tuo tramonto, lo esigerò, ma, nella mia sapienza di governo, aspetterò che le condizioni siano favorevoli.

PICCOLO PRINCIPE: E quando saranno?

RE (pensandoci un po'): Ehm! Ehm! Ehm! Sarà verso… sarà questa sera verso le sette e quaranta! E vedrai come sarò ubbidito a puntino!

PICCOLO PRINCIPE (deluso): E va bene. Va via troppo tempo e non ho più niente da fare qui, me ne vado.

RE (agitato): Non partire, non partire, ti farò ministro!

PICCOLO PRINCIPE: Ministro di che?

RE: Di... della giustizia!

PICCOLO PRINCIPE: Ma non c'è nessuno da giudicare!

RE: Non si sa mai. Non ho ancora fatto il giro del mio regno perché sono vecchio e mi stanco a camminare; purtroppo non c'è posto per una carrozza…Quindi…

PICCOLO PRINCIPE: Oh! Ma ho già visto io mentre venivo! Non c'è nessuno. In tutto il regno non c'è nessuno, ti assicuro.

RE: Ascoltami, allora giudicherai te stesso! È la cosa più difficile; è molto più difficile giudicare se stessi che gli altri. Se riesci a giudicarti bene è segno che sei veramente un saggio.

PICCOLO PRINCIPE: Io, io posso giudicarmi ovunque. Non ho bisogno di abitare qui.

RE (un po' disperato): Ehm! Credo che da qualche parte sul mio pianeta ci sia un vecchio topo. Lo sento durante la notte. Potrai giudicare questo vecchio topo. Lo condannerai a morte di tanto in tanto. Così la sua vita dipenderà dalla tua giustizia, ma lo grazierai ogni volta per economizzarlo. Ce n'è uno solo, del resto.

PICCOLO PRINCIPE: Non mi piace condannare a morte, preferisco andarmene. Se Vostra Maestà desidera essere ubbidito può darmi un ordine ragionevole. Potrebbe ordinarmi, per esempio, di partire prima che sia passato un minuto. Mi pare che le condizioni siano favorevoli...

RE (gridando con autorità): E va bene! Puoi andare, ti nomino mio ambasciatore! Io, nel frattempo, credo mi metterò a dormire.

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e l'Aviatore escono dalla quinta di fondo. Resta in scena il Re, dormiente.

VISITATORE 3 (sottovoce): Vieni, corri. Hai sentito anche tu un applauso?

VISITATRICE 1: Si, in lontananza si, ma magari in qualche sala si sta tenendo una conferenza e noi non lo sappiamo!

VISITATORE 3: Può essere, ma... (indicando il re) Questa statua? Ricordi?

VISITATRICE 1: Effettivamente... no! Sembra il re che ci ha descritto la guida!

VISITATORE 3: Già... Occorre indagare. Ora scappiamo prima che si accorgano che ci siamo allontanati.

I due visitatori escono.

ı ¯ A σ nj Ĥ njŴ ũ I Ŵ Ì

Sul palco c'è il quadro con uno specchio. La guida e il visitatore 2 sono già lì ad osservarlo. Gli altri due ragazzi arrivano con passo felpato e si mettono dietro subito dopo.

VISITATORE 2 (sottovoce): Ma che fine avete fatto?

VISITATRICE 1 (sottovoce): Shhhh! Dopo ti spieghiamo tutto. Ora stiamo attenti, prima che la guida ci riprenda.

GUIDA: Ed ecco a voi uno specchio, il simbolo del re che abitava l'asteroide 326.

VISITATORE 3: Come mai uno specchio? Era vanitoso?

GUIDA: Ottima osservazione!

VISITATRICE 1: Hai visto! Stai proprio migliorando!

VISITATORE 3 (fiero): Grazie, grazie.

GUIDA: Devo dire che in questo caso ha proprio colto nel segno. Il re di questo asteroide era vanitoso e sapete, per i vanitosi tutti gli altri uomini non sono altro che degli ammiratori...

VISITATORE 3 (indicando la sua amica, in modo ironico): Sappiamo, sappiamo...

VISITATRICE 1: Sei proprio sciocco...

GUIDA: E così, anche il Piccolo Principe fu scambiato per ammiratore.

VISITATORE 3 (ironico): Succede, succede anche sulla Terra, mi creda.

GUIDA: Non ho dubbi.

VISITATRICE 1: Solo che il Piccolo Principe quando gli accadevano le cose, ne approfittava per riflettere!

GUIDA: Dai, andiamo... il percorso è ancora lungo.

VISITATORE 2 (sottovoce ai suoi amici): Ehi, io voglio sapere cosa sta succedendo, vi prego!

VISITATRICE 1: Lui sospetta ci siano delle cose strane in questa mostra, effettivamente prima me ne ha mostrata una. Da questo momento in poi occorre stare con gli occhi ben aperti.

VISITATORE 2: Wow! Che belli i misteri! Certo che sto attento.

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): Eccomi qui! Sono abbastanza vispi questi visitatori! Ho fatto bene a suggerire di sceglierli giovani; se fossero stati adulti, altro che... Per fortuna anche voi siete bambini e ragazzi, per cui è tutto diverso! I grandi, invece, sono davvero bizzarri. Il Piccolo Principe lo aveva capito durante il suo viaggio e io stavo imparando a capirlo dal suo racconto. Direi, però, che è sempre meglio vedere direttamente cosa accadde. Voi siete pronti con la frase magica?

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): Di che pianeta sei?

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali e si mette in un angolo. Entra il Piccolo Principe e, dalla quinta opposta, il Re vanitoso.

RE VANITOSO: Ah! Ecco la visita di un ammiratore!

PICCOLO PRINCIPE: Buon giorno, che buffo cappello avete!

RE VANITOSO: È per salutare.

PICCOLO PRINCIPE: Ah sì?

RE VANITOSO: Si, è per salutare quando mi acclamano, ma sfortunatamente non passa mai nessuno da queste parti.

PICCOLO PRINCIPE: Beh... Immagino...

RE VANITOSO: Però ora ci sei tu, e dovresti salutarmi!

PICCOLO PRINCIPE (impacciato): Cosa dovrei fare esattamente?

RE VANITOSO: Batti le mani l'una contro l'altra e io alzo il mio cappello.

PICCOLO PRINCIPE (battendo le mani, tra sé): Questa è più divertente della visita al re di prima!

RE VANITOSO: Facciamolo. (Il Piccolo Principe batte le mani e il re alza il cappello).

PICCOLO PRINCIPE: Bene, è abbastanza monotono questo gioco. Che cosa bisogna fare perché il cappello caschi?

RE VANITOSO (come non avendolo ascoltato): Mi ammiri molto, veramente?

PICCOLO PRINCIPE: In che senso? Che cosa vuol dire ammirare?

RE VANITOSO: Davvero non sai cosa voglia dire ammirare?

PICCOLO PRINCIPE (imbarazzato): Ehm … non ne sono sicuro…

RE VANITOSO: Ammirare vuol dire riconoscere che io sono l'uomo più bello, più elegante, più ricco e più intelligente di tutto il pianeta!

PICCOLO PRINCIPE (sorridendo): Ma tu sei da solo sul tuo pianeta!

RE VANITOSO: Fammi questo piacere.

PICCOLO PRINCIPE: Quale?

RE VANITOSO: Ammirami lo stesso!

PICCOLO PRINCIPE (alzando le spalle): Ti ammiro, ma tu che te ne fai?

RE VANITOSO: Non lo so, ma tu continua ad ammirarmi...

PICCOLO PRINCIPE: Mi spiace, io sto per andare via, non potrò ammirarti per molto!

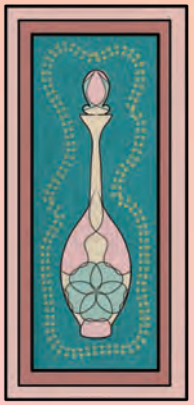
RE VANITOSO: Oh... peccato... non voglio vederti andar via. Ascolta, finché sei qui continua ad ammirarmi, ti prego. Ora sono stanco e anche molto dispiaciuto per la tua partenza; facciamo un patto, tu ammirami anche mentre mi vedi dormire.

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e l'Aviatore escono dalla quinta di fondo. Il Re vanitoso addormentato resta in scena come una statua.

Visitatore 2: **Se è vero che ci sono dei misteri, ho un po' paura a stare qui da solo!** (Osservando la statua del Re vanitoso) **Ohi! E questa? Non credo ci fosse prima… Saranno queste le stranezze di cui parlano i miei amici? Ho trovato! La fotografo, così gliela mostro.**

Guida (fuori campo): **Ma sbaglio o abbiamo perso qualcuno per stradaaaa?**

Visitatore 2: **Arrivooooooo!**



9. Di cosa ti vergogni?

Sul palco c'è il quadro con una bottiglia. La guida e i visitatori 1 e 3 sono già lì ad osservarlo. Il visitatore 2 arriva trafelato.

Visitatore 2: **Eccomi, scusate.**

Guida: **Come mai sei rimasto indietro?**

Visitatore 2 (un po' imbarazzato): **Eh... volevo fare una fotografia al quadro da mostrare alla mia famiglia; a loro piace molto l'arte, per cui...**

Guida: **Va bene, stai facendo un bel reportage! Ora, però, possiamo continuare.**

Visitatore 3: **Scommetto che il Piccolo Principe dopo sia andato sull'asteroide 327.**

Guida: **Esatto!**

Visitatore 3 (orgoglioso): **Modestamente...**

Visitatore 2: **Beh, certo. Dopo il 326, c'è il 327... Sagace!**

Visitatrice 1 (sottovoce, al visitatore 2): **Allora? Trovato qualcosa?**

Visitatore 2 (sottovoce): **Si! Ho trovato una statua che prima non c'era, esattamente come è accaduto a voi prima!**

Visitatrice 1 (sottovoce, al visitatore 3): **Hai sentito? Anche lui ha trovato una statua che prima non c'era! Ma è incredibile!**

Visitatore 3 (sottovoce): **Ve lo dicevo io! Dobbiamo capire come mai …**

Guida: **Vi vedo un po' distratti. C'è qualche problema?**

Visitatore 2: **No, signora. È che volevano vedere le foto che sto scattando ma gli ho detto che ora è meglio di no, altrimenti ci distraiamo.**

Guida: **Hai fatto benissimo.**

Visitatrice 1: **Diceva del pianeta 327?**

Guida (un po' risentiti): **In verità non avevo detto ancora nulla perché avete cominciato a chiacchierare e mi sembrava inutile sprecare fiato!**

Visitatore 3: **Ci scusi.**

Guida: **Va bene, va bene.**

Visitatrice 1: **Si, ci scusi. Mi vergogno un po' di come ci stiamo comportando.**

Guida: **Vergogna hai detto? È proprio ciò che provava l'abitante dell'asteroide 327. Quando il Piccolo Principe arrivò, lo trovò malinconico davanti ad una serie di bottiglie vuote.**

Visitatore 3: **Si vergognava di essere un ubriacone?**

Guida: **Già. Sei più sensibile di quello che pensi, ragazzo! Andiamo! Il prossimo quadro vi farà sorridere e riflettere!**

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

Aviatore (sgranchendo le gambe): **Eccomi qui. Cosa vi dicevo ieri? Che i grandi sono bizzarri. Beh, più andavo avanti ad ascoltare il racconto del Piccolo Principe e più mi accorgevo che i grandi non sono bizzarri; sono molto, moooooolto bizzarri! La visita sul pianeta dell'ubriacone fu molto breve, ma immerse il Piccolo Principe in una grande malinconia. E devo dire che anche io mi sono un po' rattristato ad ascoltarlo. Spero non succeda anche a voi eh... Noi siamo qui per divertirci! Intanto, vedete da soli come andò, ma niente malinconia, promesso? Via...**

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali e si mette in un angolo. Entra il Piccolo Principe e, dalla quinta opposta, entra l'ubriacone con una bottiglia in mano dalla quale ogni tanto sorseggia. L'ubriacone barcolla un po' mentre cammina e fa avanti e dietro sul palco.

PICCOLO PRINCIPE (all'ubriacone che gli passa davanti più volte): **Che cosa fai?**

UBRIACONE: Bevo.

PICCOLO PRINCIPE: Perché bevi?

UBRIACONE: Per dimenticare.

PICCOLO PRINCIPE: Per dimenticare che cosa?

Ubriacone (con la testa bassa): Per dimenticare che ho vergogna.

PICCOLO PRINCIPE (con insistenza): **Vergogna di che? Dimmelo! Mi piacerebbe aiutarti.**

UBRIACONE: Impossibile aiutarmi... Io... Io ho vergogna di bere. E ora scusami, ma ho ho tanta voglia di dormire.

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e l'Aviatore escono dalla quinta di fondo. L'ubriacone addormentato resta in scena come una statua.

VISITATORE 3 (fuori campo): Vai tu, dì che devi fare un'altra fotografia!

VISITATORE 2 (fuori campo): Ma io ho un po' paura ad andare da solo!

VISITATORE 3 (fuori campo): Dai, fatti coraggio. Questa scusa delle foto sta funzionando... dobbiamo approfittarne!

VISITATORE 2 (fuori campo, rassegnato): E va bene...

GUIDA (fuori campo): Ragazzi, continuo a vedervi distratti. Cosa succede?

VISITATRICE 1 (fuori campo): **Nulla, è che lui vorrebbe fare ancora una fotografia e non ha il coraggio di chiedervelo. Può farlo tornare un attimo nella stanza precedente?**

GUIDA (fuori campo): **E va bene. Che dire, andando avanti con questa velocità non so quando finiremo, ma... Ok.**

Il visitatore 2 entra, si guarda intorno, vede l'ubriacone addormentato, si spaventa un po',

ǂσŴ ŧÂ ŭIÂ ŧσŭσūdžÂÎÂ ŏD ŏnjńŏ

10. E che ci fai con tutte quelle stelle?

Sul palco c'è il quadro con un salvadanaio. La guida e i visitatori sono lì ad osservarlo.

VISITATORE 3 (sottovoce): **Ragazzi, ho un'idea. Dopo cerchiamo di tornare tutti insieme "sul luogo del delitto", così proviamo a capire da dove spuntano quelle statue, chi le porta.**

GUIDA (mostrando il quadro): **Ed ecco qui un salvadanaio che indica l'avarizia dello strano abitante dell'asteroide successivo. Un uomo che accumulava stelle, che le possedeva.**

VISITATORE 2: Ma che senso ha possedere le stelle?

GUIDA: Lo so, hai ragione. Noi quando possediamo una cosa, possiamo portarla con noi, usarla,... Invece lui si accontentava di scriverne il numero su un foglietto e metterlo in un cassetto. Anche al Piccolo Principe sembrò strano, ed è per questo che non si trattenne molto su questo pianeta. Proseguiamo anche noi.

VISITATORE 3 (sottovoce): **Ora seguiamola e mentre inizia a parlare del prossimo quadro, noi torniamo qui.**

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): **Ah... Decisamente i grandi sono proprio straordinari. Il quarto pianeta che il Piccolo Principe mi raccontò di aver visitato era abitato da un uomo d'affari; un uomo così occupato ad accumulare, che non alzò neppure la testa all'arrivo del Piccolo Principe! Vedete voi stessi... Prego...**

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali ð njŴ ɣ ð ŭ ŭ ð Ŵ I ŭ I Â I ũ σ ɋ σ ¯ P I ŭ dž Â Ŵ ɋ Þ Ŵ ń ń σ ɋ σ Þ dž Ŵ I ń Ŵ ǂ ð ð ʌ ŋ Â ɋ ɋ Â D ž ů Ŵ I ŭ Â σ ǂ un foglio su cui sta appuntando delle cose; quest'ultimo cammina sempre a testa bassa.

÷ σ ɣ σ Tre più due fa cinque. Cinque più sette: dodici. Dodici più tre: quindici. Buon giorno. Quindici più sette fa ventidue. Ventidue più sei: ventotto.

Piccolo Principe: Salve! Sono appena arrivato su questo pianeta.

÷ σ ɣ σ Ventisei più cinque trentuno. Ouf! Dunque fa cinquecento e un milione seicento ventiduemila settecento trentuno.

Piccolo Principe: Scusi, ma cinquecento milioni di che?

÷ σ ɣ σ (accorgendosi del Piccolo Principe): Ehm! Salve! Cinquecento e un milione di... non lo so più. Ho talmente da fare! Sono un uomo serio, io, non mi diverto con delle frottole! Due più cinque: sette...

Piccolo Principe (incredulo): Non si ricorda più cosa sta contando?

÷ σ ɣ σ (alzando la testa): Da cinquantaquattro anni che abito in questo pianeta, non sono stato disturbato che tre volte. La prima volta è stato ventidue anni fa, da un insetto che era caduto chissà da dove. Faceva un rumore spaventoso e ho fatto quattro errori in una addizione. La seconda volta è stato undici anni fa, per una crisi di reumatismi. La terza volta... eccolo! Dicevo, dunque, cinquecento e un milione.

Piccolo Principe: Milioni di che?

÷ σ ɣ σ Ah ecco, lo so. Milioni di quelle piccole cose che si vedono qualche volta nel cielo.

Piccolo Principe: Di mosche?

÷ σ ɣ σ Ma no, di piccole cose che brillano!

Piccolo Principe: Di api?

÷ σ ɣ σ Ma no. Di quelle piccole cose dorate che fanno fantasticare i poltroni, non me. Io sono un uomo serio! Non ho il tempo di fantasticare.

Piccolo Principe: Ah! Di stelle! E cosa fai con cinquecento milioni di stelle?

÷ σ ɣ σ Cinquecento e un milione seicento ventiduemila settecento trentuno.

Piccolo Principe: Scusa, ma che te ne fai di queste stelle?

÷ σ ɣ σ Che cosa me ne faccio? Niente. Le possiedo.

Piccolo Principe (sconvolto): Tu possiedi le stelle? Prima ho incontrato un re che...

÷ σ ɣ σ (interrompendolo): I re non possiedono. Ci regnano sopra. È molto diverso.

Piccolo Principe: E a te, a cosa serve possedere le stelle?

÷ σ ɣ σ Mi serve ad essere ricco.

Piccolo Principe: E a che ti serve essere ricco?

÷ σ ɣ σ A comperare delle altre stelle, se qualcuno ne trova.

Piccolo Principe: Ma come si possono possedere le stelle? È impossibile!

÷ σ ɣ σ Scusami, di chi sono le stelle? Te lo dico io, di nessuno. Allora sono mie che ci ho pensato per primo. Quando trovi un diamante che non è di nessuno, è tuo. Quando trovi un'isola che non è di nessuno, è tua. Quando tu hai un'idea per primo, la fai brevettare, ed è tua. E io possiedo le stelle, perché mai nessuno prima di me si è sognato di possederle.

Piccolo Principe: Questo è vero. Ma che te ne fai?

÷ σ ɣ σ Beh, le amministro. Le conto e le riconto. È una cosa difficile, ma io sono un uomo serio!

Piccolo Principe (non soddisfatto): Scusami, io se possiedo un fazzoletto di seta, posso metterlo intorno al collo e portarmelo via. Se possiedo un fiore, posso cogliere il mio fiore e portarlo con me. Ma tu non puoi cogliere le stelle!

÷ σ ɣ σ No, ma posso depositarle alla banca, cioè scrivo su un pezzetto di carta il numero delle mie stelle e poi chiudo a chiave questo pezzetto di carta in un cassetto.

Piccolo Principe (deluso): Tutto qui? Ascolta quello che dici è divertente e anche poetico, ma non è molto serio. Io possiedo un fiore che innaffio tutti i giorni, possiedo tre vulcani dei quali spazzo il camino tutte le settimane. Quello che faccio è utile ai miei vulcani e al mio fiore, ma tu non sei utile alle stelle…

I tre visitatori (all'unisono, entrando di soppiatto per cogliere in castagna qualcuno): Tadan! ¨ ʕ Â ɟ Ŵ Â ŭ σ dž ð ʌ Ŵ ɋ Þ Ŵ ń σ ɋ σ Þ dž Ŵ I ń Ŵ ǂ ð

Visitatore 2: Ecco qui! Ora ci sono ben tre statue! Guardiamo in giro se c'è qualcuno che possa averle portate!

Si mimerà una scena comica di alcuni secondi, ma ripetuta due - tre volte, nella quale, quando Ŵ ɟ Ŵ n j Ŵ ŭ Â ŭ σ dž Ŵ I σ I ũ ŭ Â dž D Â I σ ũ ɋ Ŵ Â questi indietreggiano o interagiscono tra di loro per poi bloccarsi come statue quando i visitatori si rigirano a guardarli.

VISITATORE 3: **Tu scatta qualche foto!**

VISITATRICE 1: **Ehi, a me sembra si siano mossi!**

VISITATORE 2: **Dici? Comincio ad avere seriamente paura.**

GUIDA (entrando trafelata): **Ragazzi, ma che fine avete fatto! Se continuiamo così, non finiremo mai la visita e saremo ancora qui stanotte, mentre il resto del mondo è impegnato a dormire!**

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e l'aviatore, mentre i visitatori e la guida sono girati, escono dalla quinta di fondo. L'uomo

ɒ ᵊ Â è ÂdžŴ džő njŭ Â Ŵ I njń ő I Â ńơɣő ŭ I

VISITATORE 2: **Ehi, ma chi batte le mani? E** (girandosi) **che fine hanno fatto le altre statue?** (Impaurito) **Ma ci sono i fantasmi qui?**

GUIDA (rassicurandoli, serena): **State tranquilli. Forse ho capito cosa vi turba. Siete ragazzini in gamba e sensibili e credo stia accadendo ciò che è giusto accada con questa mostra. Andiamo ancora avanti, fidatevi di me e tutto vi sembrerà chiaro.**

I tre visitatori si guardano tra loro, alzano le spalle, ed escono insieme alla guida.

11. Perché hai appena spento il tuo lampione?

Sul palco c'è il quadro con un lampione. La guida e i visitatori sono lì ad osservarlo. Per terra, in modo orizzontale, c'è un lampione di cartone capace di auto - reggersi (verrà messo in piedi dall'aviatore all'inizio della parte "magica" della puntata)

VISITATORE 2: **Un lampione, giusto?**

GUIDA: **Esatto, sull'asteroide 329 il Piccolo Principe incontra un lampionaio, il cui compito tutto il giorno è quello di accendere e spegnere lampioni! Il piccolo principe non riusciva a spiegarsi a che potessero servire, spersi nel cielo, su di un pianeta senza case, senza abitanti, un lampione e il lampionaio.**

VISITATORE 3: **Già! Che cosa inutile!**

GUIDA: **Sì, forse, ma il lampionaio insegna al Piccolo Principe il senso della responsabilità. Lui ha preso un impegno e lo porta avanti, costi quel che costi.**

VISITATRICE 1 (ai suoi amici, sottovoce): **Come noi scopriremo quello che succede in questa mostra, costi quel che costi.**

GUIDA (avendo sentito un bisbiglio): **Come dite?**

VISITATRICE 1: **Nulla nulla…**

VISITATORE 3 (sbottando): **Ma perché non dici cosa hai detto? Perché non diciamo tutti che questa mostra ci sembra super strana? Noiosa da un lato, ma misteriosa da un altro lato? Perché non riveliamo che abbiamo visto cose incomprensibili?**

GUIDA (serena): **Tipo comparire delle statue che prima non c'erano? Tipo sentire delle voci? Andiamo avanti. Ve lo ripeto ancora una volta di fidarvi. E non allontanatevi da me. Me lo promettete?**

VISITATORE 2: **Conviene fidarsi, io non mi sento molto tranquillo.**

VISITATRICE 1: **E va bene, lo promettiamo…**

VISITATORE 3 (insoddisfatto): **Ma perché…**

GUIDA: **Bravi, andiamo.**

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): **I ragazzi iniziano a dare filo da torcere alla nostra guida… Finalmente! Non vedo l'ora si accorgano che questa mostra è magica e non vedo l'ora di poterli conoscere! Intanto, pazienterò ancora un pochino e vi dirò in brevi battute di questo pianeta del lampionaio. Era un uomo veramente assurdo, lui. Certo, meno assurdo del re, del vanitoso, dell'uomo d'affari e dell'ubriacone. Almeno il suo lavoro aveva un senso: quando accendeva il suo lampione, era come se facesse nascere una stella in più o un fiore. Quando lo spegneva, come se addormentasse il fiore o la stella. Ah… Che bellissima occupazione o per lo meno che occupazione utile!** (Osservando di scatto il pubblico) **Vi vedo perplessi. Vedete voi stessi… Via!**

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali e si mette in un angolo; prima, però, alza il lampione. Entra il Piccolo Principe e, dalla quinta opposta, il lampionaio che accende il lampione, esce, rientra e spegne il lampione.

PICCOLO PRINCIPE (alla seconda uscita del lampionaio): **Buongiorno! Perché spegni il tuo lampione?**

LAMPIONAIO: **È la consegna. Buongiorno.**

PICCOLO PRINCIPE: **Che cos'è la consegna?**

LAMPIONAIO: **La consegna è il compito che ho di spegnere il mio lampione.** (Esce, rientra e riaccende il lampione) **Buonasera!**

PICCOLO PRINCIPE: **E adesso perché lo riaccendi?**

LAMPIONAIO: **È la consegna, la sera devo riaccendere il lampione!**

PICCOLO PRINCIPE: **Non capisco.**

LAMPIONAIO (esce, rientra e spegne il lampione)**: Non c'è nulla da capire, la consegna è la consegna. Buongiorno!** (Asciugandosi la fronte con un fazzoletto) **La verità è che faccio un mestiere terribile. Una volta era ragionevole. Accendevo al mattino e spegnevo alla sera e avevo il resto del giorno per riposarmi e il resto della notte per riposarmi.**

PICCOLO PRINCIPE: **E ora è cambiata la consegna?**

LAMPIONAIO: **No! La consegna non è cambiata, è proprio questo il dramma. Il pianeta, di anno in anno, ha girato sempre più in fretta e la consegna non è cambiata! Quindi ora che fa un giro al minuto, non ho più un secondo di riposo. Accendo e spengo una volta al minuto!**

PICCOLO PRINCIPE: **È divertente! I giorni da te durano un minuto!**

LAMPIONAIO: **Non è per nulla divertente. Lo sai che noi due stiamo parlando già da un mese?**

PICCOLO PRINCIPE: **Da un mese?**

LAMPIONAIO: **Sì. Trenta minuti: trenta giorni!** (Esce, rientra e riaccende il suo lampione) **Buona sera!**

PICCOLO PRINCIPE: **Sai, visto che il tuo Pianeta è così piccolo che in tre passi ne puoi fare il giro, perché non cammini lentamente in modo da rimanere sempre al sole. Quando vorrai riposarti camminerai e il giorno durerà finché tu vorrai.**

LAMPIONAIO (uscendo, rientrando e spegnendo il lampione): **Buongiorno!**

PICCOLO PRINCIPE: **Sai, se ti vedessero alcuni che ho incontrato nei pianeti vicini, come il re, il vanitoso, l'ubriacone, l'uomo d'affari, non saresti molto apprezzato. Invece per me, sei il solo che non sembri ridicolo. Forse perché ti occupi di altro e non solo di te stesso. Sei il solo di cui sarei potuto diventare amico, ma il tuo pianeta è veramente troppo piccolo, non c'è posto per due...**

LAMPIONAIO: **Peccato, mi sarebbe piaciuto un amico, benché ciò che desidero di più nella vita è dormire.**

QUALCHE ANIMATORE DOVRÀ ESSERE ATTENTO A FAR PARTIRE L'APPLAUSO QUALORA I RAGAZZI NON SI ACCORGANO CHE È STATA PRONUNCIATA LA PAROLA "DORMIRE". SULL'APPLAUSO, IL LAMPIONAIO ESCE LATERALMENTE PORTANDOSI DIETRO IL SUO LAMPIONE. IL PICCOLO PRINCIPE E L'AVIATORE ESCONO DALLA QUINTA DI FONDO.

VISITATORE 3 (sottovoce, fuori campo): **Io non resisto! Io devo tornare un attimo indietro. Distraetela!**

IL VISITATORE 3 ENTRA E NON VEDE NULLA DI STRANO. CERCA IN LUNGO E IN LARGO, MA NULLA.

VISITATORE 3: **Ma come è possibile! Fin ora ho sempre trovato cose strane e ora… Incredibile.**

IL VISITATORE 3 ESCE.

ч ц ¯ A Ű ő ń σ nj Ĥ nj Ŵ

è ŭ ϱ ǂ Ĥ ϱ ń σ ń ˢ Š Ŵ ϱ Dž ŭ Ĥ ŋ dž σ ń σ l ŭ l l

OSSERVARLO. LA GUIDA È SOTTO IL QUADRO E MIMA DI PARLARE, I TRE RAGAZZI SONO UN PO' PIÙ AVANTI.

VISITATORE 3 (entrando, ai compagni, sottovoce): **Da non crederci. Ora non c'era nulla. Nulla di nulla.**

VISITATRICE 1 (sottovoce): **No, non ci credo.**

VISITATORE 3 (sottovoce): **Devi, invece, perché è così. La stanza era perfettamente uguale a come l'abbiamo lasciata.**

VISITATORE 2 (sottovoce): **Scusate, ma perché non chiediamo alla guida delle spiegazioni? Mi è sembrato che sapesse qualcosa!**

VISITATRICE 1 (sottovoce): Si, forse non è una cattiva idea!

VISITATORE 3: Non se ne parla. Dobbiamo arrivarci da soli! E poi… dubito che ce lo direbbe, lo avrebbe già fatto, lei non fa che alimentare ancora di più la curiosità…

GUIDA: Ragazzi, vi sento bisbigliare…

VISITATRICE 1: Ci scusi ancora una volta. Diceva di questa cartina?

GUIDA (con atteggiamento di sfida): E no, mi spiace… Sono qui che parlo da dieci minuti, non mi sembra giusto dover ripetere tutto.

VISITATORE 2: Le abbiamo già chiesto scusa…

GUIDA: Si lo so, ma trovo comunque ingiusto ripetere quanto ho già detto, per cui, passiamo alla stanza successiva…

VISITATORE 3 (ai compagni, sottovoce, mentre stanno per uscire): Che tipa tosta. E voi volevate chiedere spiegazioni a lei? Seh…

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): Ah… stavolta è stata proprio determinata! Questo li farà ancora più incuriosire! Bene, bene. Comunque vi spiego io al volo quello che vi siete persi. Il successivo pianeta del quale il nostro principe mi parlò era davvero maestoso. Vi abitava un geografo, uno di quelli che sanno tutto di oceani, montagne e persino vulcani! Eppure, del pianeta del Piccolo Principe non sapeva niente. E sapete perché? Scopritelo, dai…

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): Di che pianeta sei?

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali e si mette in un angolo. Entra il Piccolo Principe e, dalla quinta opposta, il geografo, con un grande libro in mano. Il geografo si siede e apre il suo librone.

PICCOLO PRINCIPE (avvicinandosi al geografo): Ecco un esploratore!

GEOGRAFO: Ciao! Da dove vieni?

PICCOLO PRINCIPE: Ciao. Chi sei?

GEOGRAFO: Sono un geografo.

PICCOLO PRINCIPE: Interessante! Che cos'è un geografo?

GEOGRAFO: È un sapiente che sa dove si trovano i mari, i fiumi, le città, le montagne e i deserti.

PICCOLO PRINCIPE: Ah! Interessante, questo finalmente è un vero mestiere! È molto bello il vostro pianeta. Ci sono degli oceani?

GEOGRAFO: Questo, non lo posso sapere.

PICCOLO PRINCIPE (deluso): Ah! E delle montagne?

GEOGRAFO: Non lo posso sapere neppure questo!

PICCOLO PRINCIPE: E città, fiumi e deserti?

GEOGRAFO: Neppure questo lo posso sapere.

PICCOLO PRINCIPE: Ma siete un geografo!

GEOGRAFO: Esatto, ma non sono un esploratore. Manco completamente di esploratori qui. Non è il geografo che va a fare il conto delle città, dei fiumi, delle montagne, dei mari, degli oceani e dei deserti. Il geografo è troppo importante per andare in giro. Non lascia mai il suo posto di lavoro, ma riceve gli esploratori, li interroga e prende degli appunti sui loro ricordi. E se i ricordi di uno di loro gli sembrano interessanti, il geografo fa fare un'inchiesta sulla moralità dell'esploratore.

PICCOLO PRINCIPE: Perché?

GEOGRAFO: Perché se l'esploratore mentisse porterebbe una catastrofe nei libri di geografia. Ed anche se un esploratore bevesse troppo sarebbe un problema!

PICCOLO PRINCIPE: Perché?

GEOGRAFO: Perché gli ubriachi vedono doppio e allora il geografo annoterebbe due montagne là dove ce n'è una sola.

PICCOLO PRINCIPE: Io conosco qualcuno che sarebbe un cattivo esploratore.

GEOGRAFO: È possibile. Dunque, quando la moralità dell'esploratore sembra buona, si fa un'inchiesta sulla sua scoperta.

PICCOLO PRINCIPE: Si va a vedere?

GEOGRAFO: No, è troppo complicato, ma si esige che l'esploratore fornisca le prove. Per esempio, se si tratta di una grossa montagna, si esige che riporti delle grosse pietre. Ma tu (entusiasta) tu vieni da lontano! Tu sei un esploratore! Mi devi descrivere il tuo pianeta!

Il geografo, avendo aperto il suo registro, tempera vistosamente una matita.

PICCOLO PRINCIPE: Proverò a rispondere. Mi dica.

GEOGRAFO: I resoconti degli esploratori si annotano prima a matita e si aspetta per annotarli a penna che l'esploratore abbia fornito delle prove. Allora. Dimmi tutto del tuo pianeta.

PICCOLO PRINCIPE: Oh! Da me, non c'è molto di interessante, è tutto talmente piccolo. Ho tre vulcani, due in attività e uno spento. Ma non si sa mai.

GEOGRAFO (perplesso): **Non si sa mai?**

PICCOLO PRINCIPE: **Si. E poi ho anche un fiore.**

GEOGRAFO: **Noi non annotiamo i fiori.**

PICCOLO PRINCIPE: **Perché? Sono la cosa più bella.**

GEOGRAFO: **Perché i fiori sono effimeri.**

PICCOLO PRINCIPE: **Che cosa vuol dire "effimero"?**

GEOGRAFO: **Le geografie sono i libri più preziosi fra tutti i libri. Non passano mai di moda. È molto raro che una montagna cambi di posto. È molto raro che un oceano si prosciughi. Noi descriviamo delle cose eterne.**

PICCOLO PRINCIPE: **Ma i vulcani spenti si possono risvegliare… E comunque cosa vuol dire "effimero"?**

GEOGRAFO: **Che i vulcani siano spenti o in azione, è lo stesso per noi, quello che conta per noi è il monte, lui non cambia.**

PICCOLO PRINCIPE: **Si, ma che cosa vuol dire "effimero"?**

GEOGRAFO: **Vuol dire che è minacciato di scomparire in un tempo breve.**

PICCOLO PRINCIPE: **Il mio fiore è destinato a scomparire presto?**

GEOGRAFO: **Certamente.**

PICCOLO PRINCIPE (tra sé, triste): **Il mio fiore è effimero e non ha che quattro spine per difendersi dal mondo! E io l'ho lasciato solo.**

GEOGRAFO: **Ho abbastanza elementi. Per me è tutto.**

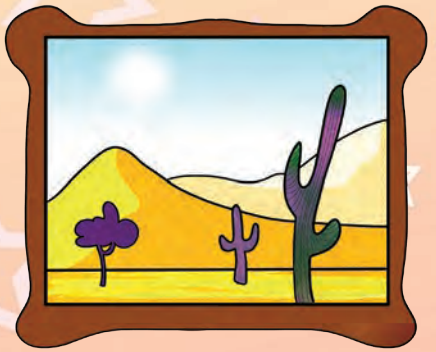
PICCOLO PRINCIPE: **Che cosa mi consigliate di andare a visitare ora?**

Geografo: Beh, direi il pianeta Terra, ha una buona reputazione. Dicono sia un posto bello dove correre, giocare, vivere e dormire.

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il geografo esce lateralmente portandosi dietro il suo librone, ma dimenticando a terra la matita. Il Piccolo Principe e l'Aviatore escono dalla quinta di fondo.

VISITATORE 3 (sottovoce, fuori campo): **Questa volta sono proprio certo di aver sentito voci e rumori** (Entrando in scena affannato e urlando) **Chi sta parlando qui dentro?** (Perlustrando la zona con attenzione dove trova la matita; la prende e si rivolge al pubblico) **Questa prima non c'era! Ne sono certo! Adesso qualcuno dovrà darci per forza delle spiegazioni.**

Il visitatore 3 esce.



13. Dove sono gli uomini?

Sul palco c'è il quadro con un deserto. La guida e i visitatori sono lì ad osservarlo.

GUIDA: **Assodato che ho perso io la matita, potete stare tranquilli e soffermarvi su questo quadro.**

VISITATRICE 1: **Questo è il deserto, secondo me.**

VISITATORE 2: **Si, anche secondo me.**

VISITATORE 3: **Per una volta sono d'accordo con loro (tra sé) almeno sul quadro. Sulla matita invece…**

GUIDA: **Bravi! È proprio così. Il settimo pianeta sul quale il Piccolo Principe atterrò fu proprio la Terra e in particolare il deserto.**

VISITATRICE 1 (sarcastica): **Che fortuna! Atterrare proprio dove non c'è nessuno!**

GUIDA: **Si, anche il Piccolo Principe fu molto sorpreso di non vedere nessuno. Aveva paura di essersi sbagliato di pianeta; poi un anello del colore della luna si mosse nella sabbia. Cos'era secondo voi?**

VISITATRICE 1: **Anello del colore della luna? Sembra un enigma.**

Visitatore 3 (tra sé, pensieroso): Come tutto in questa mostra … un enigma.

Guida: Dai, ve lo dico. Incontrò un serpente.

Visitatore 2: Ah! Ecco perché parlavi di un anello … perché si era arrotolato!

Guida: Esatto. Questo serpente tornerà nel nostro racconto, ma non voglio anticiparvi nulla adesso. Seguitemi.

La guida e i visitatori escono. L'aviatore entra in scena, dal fondo.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): **Eccomi qui, beh… Il primo impatto con la Terra non fu certo dei migliori per il Piccolo Principe, non trovare nessun uomo… Del resto, c'era da aspettarselo… Gli uomini occupano molto poco posto sulla Terra. Se i due miliardi di abitanti che popolano la Terra stessero in piedi e un po' serrati, come per un comizio, troverebbero posto facilmente in una piazza di ventimila metri di lunghezza per ventimila metri di larghezza. Non ci avevate mai pensato? Si potrebbe ammucchiare l'umanità su un qualsiasi isolotto del Pacifico. Naturalmente i grandi non ci crederebbero, perché immaginano di occupare molto posto, credono di essere importanti come dei baobab. Se solo facessero dei calcoli, visto che gli piacciono le cifre, se ne accorgerebbero da soli. Questo per dire che non è poi così strano che non abbia trovato nessuno appena arrivato sulla Terra. O meglio, come ha detto la guida, qualcuno lo ha incontrato!**

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali e si mette in un angolo. Entra il Piccolo Principe e, dalla quinta opposta, un personaggio vestito da serpente. In alternativa, si può anche pensare di tenere una sagoma a forma di serpente (da portare fuori e dentro la scena), facendo parlare qualcuno fuori scena.

PICCOLO PRINCIPE: **Ciao!**

SERPENTE: **Ciao!**

PICCOLO PRINCIPE: **Su quale pianeta sono arrivato?**

SERPENTE: **Davvero non lo sai?**

PICCOLO PRINCIPE: **No, mi spiace, sono in viaggio da molto…**

SERPENTE: **Ora sei sulla Terra, in Africa.**

PICCOLO PRINCIPE: **Ah! Ma non c'è nessuno sulla Terra?**

SERPENTE: **Qui è deserto. Non c'è nessuno nei deserti. E comunque la Terra è grande!**

PICCOLO PRINCIPE (pensieroso, con gli occhi rivolti al cielo): **Mi domando se le stelle sono illuminate perché ognuno possa un giorno trovare la sua. Guarda il mio pianeta, è proprio sopra di noi... Ma come è lontano!**

SERPENTE: **È bello, ma che cosa sei venuto a fare qui?**

PICCOLO PRINCIPE: **Ho avuto delle difficoltà con un fiore.**

SERPENTE: **Ah!**

PICCOLO PRINCIPE: **Dove sono gli uomini? Si è un po' soli nel deserto...**

SERPENTE: **Guarda… Si è soli anche con gli uomini!**

PICCOLO PRINCIPE (guardandolo): **Sei un buffo animale, tu, sottile come un dito!**

SERPENTE: **Ma sono più potente di un dito di un re!**

PICCOLO PRINCIPE (sorridendo): **Non mi sembri molto potente... Non hai neppure delle zampe! E non puoi neppure camminare.**

SERPENTE: **Però posso trasportarti lontano; sai, se tocco qualcuno, lo restituisco alla terra da dove è venuto.**

PICCOLO PRINCIPE: **Wow! Questo è molto interessante!**

SERPENTE: **Sembri puro tu. E ho capito che vieni da una stella; mi fai pena un po' pena, così debole su questa Terra di granito! Se un giorno rimpiangerai troppo il tuo pianeta sappi che io potrei aiutarti. Cioè potrei…**

PICCOLO PRINCIPE (interrompendolo): **Oh! Ho capito benissimo, non serve che mi spieghi. Ma perché parli sempre per enigmi?**

SERPENTE: **Perché sono in grado di risolverli tutti! E ora vai, cerca i tuoi cari uomini.**

PICCOLO PRINCIPE: **Va bene. Grazie, ci proverò.**

SERPENTE: **Buona fortuna e ricorda che io sono qui. Ora penso che mi rintanerò e proverò un po' a dormire.**

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e il serpente escono dalla quinta di fondo. L'aviatore torna al centro della scena.

AVIATORE: **Scusate se non sono rientrato subito nel quadro, ma in qualità di aviatore che sono, mi sembrava giusto condividere un passaggio che nel libro ho riportato e che è molto importante per chi è appassionato di geografia e astronomia. Dovete sapere che la Terra non è un pianeta qualsiasi! Premesso che si contano cento e undici re, settemila geografi, novecentomila uomini d'affari, sette milioni e mezzo di ubriaconi, trecentododici milioni di vanitosi, cioè due miliardi circa di adulti** (e il dato è anche da aggiornare, adesso), **prima dell'invenzione dell'elettricità bisognava avere a disposizione un intero esercito di lampionai per accendere i lampioni! Iniziavano il turno quelli che accendevano i lampioni nella Nuova Zelanda e nell'Australia. Poi, questi andavano a dormire e allora entravano in scena quelli della Cina e della Siberia. Poi quelli della Russia e delle Indie. Poi…** (Continua a parlare abbassando la voce).

Dalla quinta compare il visitatore 2 che, sconvolto, resta sulla soglia ad ascoltare.

VISITATORE 2 (ai compagni fuori scena, sottovoce): **Ragazzi! Ci siamo! Venite!**

VISITATORE 3 (irrompendo in modo veemente, seguito dalla guida): **Ta dan! Ecco! Ti abbiamo scoperto! E tu da dove spunti fuori! Allora non sono statue quelle che abbiamo visto prima!**

VISITATRICE 1 (entrando subito dopo): **Già, allora chi sei e chi erano quelli di prima!**

AVIATORE (tra sé): **Ops!** (Ai ragazzi un po' impacciato): **Buo - buo - buongiorno! Non so chi siate voi, ma io sono…** (La guida fa cenno di no)**… No. Io non sono quello che pensate voi! Però quelle non erano statue ma…** (La guida fa cenno di no)**… Ma…**

GUIDA (interrompendolo): **Ologrammi! Si. Erano ologrammi. Lui è il tecnico che sta implementando il sistema di realtà aumentata di questa mostra in modo che i visitatori, con il Qrcode possano vedere direttamente i personaggi!**

AVIATORE (tra sé): **Mai sentito parlare di questa cosa… Interessante, però!**

VISITATORE 3 (sospettoso): **E perché non ce lo avete detto subito?**

GUIDA (un po' in imbarazzo): **Ehm… Ehm… Non ci ho pensato! Proseguiamo. E lei (con rimprovero, all'aviatore) Cerchi di essere più discreto! Altrimenti disturba la nostra visita!**

AVIATORE: **Certamente, mi scusi.**

TUTTI ESCONO.

14. CHI SIETE?

SUL PALCO C'È IL QUADRO CON UN ORECCHIO . LA GUIDA E I VISITATORI SONO LÌ AD OSSERVARLO. IL [illegible] DA GRANDI CARTELLONI (VA BENISSIMO ANCHE CARTA DA PACCHI MARRONE) DAL CUI LATO NON IMMEDIATAMENTE VISIBILE SONO STATI DISEGNATI NELL'ORDINE: SABBIA, ROCCE, NEVE E, DI DIMENSIONI PIÙ GRANDI (METÀ PALCO) UN CAMPO DI ROSE. L'AVIATORE LI GIRERÀ MENTRE PARLA.

GUIDA: **Questo quadro è un po' particolare.**

VISITATRICE 1: **Si, infatti… Quest'orecchio non dice molto.**

GUIDA: **Eppure riassume tutto.**

VISITATORE 2: **Cioè?**

GUIDA: **Il nostro Principe stava cercando gli uomini e così salì su un'alta montagna. Immaginate che lui era abituato ai suoi tre vulcani che gli arrivavano alle ginocchia! Credeva che da lì su avrebbe visto tutta la terra, ma vedeva solo altre montagne. Provò a gridare ma una voce ripeteva tutto quello che diceva. Ecco perché l'orecchio!**

VISITATORE 2 (perplesso): **Una voce che ripeteva tutto quello che diceva? E chi era?**

GUIDA: **Provo a farvelo capire meglio. Da sopra la montagna una voce-oce-oce ripeteva-eva-eva tutto quello che diceva-eva-eva.**

VISITATRICE 1: **Ho capito! Era l'eco!**

GUIDA: **Esatto, ma il Piccolo Principe non lo sapeva e pensava fosse qualche essere umano bizzarro.**

VISITATORE 2: **Che cosa buffa!**

GUIDA: **Ma è l'unica cosa buffa di questo momento, perché poi, invece, il Piccolo Principe vive un momento di grande dispiacere, scoprendo che sulla Terra esistono moltissime rose.**

VISITATRICE 1: **Pensava che la sua fosse la sola?**

GUIDA: **Proprio così. Si imparano tante cose nella vita e, per lui, questo fu un momento di crescita importante. Andiamo.**

VISITATORE 3 (tra sé): **Che dire… io non sono convinto di questa storia. Ci sono troppi aspetti oscuri. Non mi arrendo così facilmente io.**

LA GUIDA E I VISITATORI ESCONO. L'AVIATORE ENTRA IN SCENA, DAL FONDO.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): **Ah…** (Ridacchiando) **Come mi ha chiamato prima? Un tecnico della realtà aumentata! Io? Se così fosse non avrei avuto tutti quei problemi a riparare subito il mio aereo e forse non avrei mai neppure incontrato il Piccolo Principe. Sarebbe stata una grande perdita, per cui… Meglio essere un povero aviatore!** (Pensieroso, dopo una breve pausa di silenzio) **Il mio Piccolo Principe… Mancò poco che lo vidi infelice, pensando al suo fiore. Accadde quando mi raccontò di aver incontrato un campo pieno di rose. Ma andiamo per ordine. Facciamo** (sorridendo) **"materializzare l'ologramma".**

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

IL SOLITO SUONO O GIOCO DI LUCI INTRODUCE IL MOMENTO "MAGICO". L'AVIATORE INDOSSA GLI OCCHIALI E GIRA, UNO PER VOLTA, I FOGLI DI CARTA CHE SONO SUL PAVIMENTO. NELLA PRIMA PARTE DI QUESTA SCENA IL PICCOLO PRINCIPE PARLA SPUNTANDO DA UNA QUINTA, DA DOVE SI INTRAVEDE CHE È SU UN'ALTURA (UNA [illegible]

PICCOLO PRINCIPE (dalla quinta): **Da una montagna alta come questa, vedrò di un colpo tutto il pianeta, e tutti gli uomini! (A voce piena) Uomini: buongiorno!**

ECO (fuori campo): **Buongiorno... Orno... Orno…**

PICCOLO PRINCIPE (dalla quinta, a voce piena): **Chi siete?**

ECO: **Chi siete?… Ete?... Ete?...**

PICCOLO PRINCIPE (dalla quinta, a voce piena): **Siate miei amici, vi prego, io sono solo.**

ECO: **Io sono solo... Olo... Olo...**

PICCOLO PRINCIPE (dalla quinta): **Che buffo pianeta, è tutto secco, pieno di punte e tutto salato. E gli uomini mancano d'immaginazione. Ripetono ciò che gli si dice. Da me avevo un fiore e parlava sempre per primo… Bah … Proverò a cercare altri uomini dall'altra parte.**

Il Piccolo Principe scende "dall'altura" e procede, sul palco, attraversando, nell'ordine, lo spazio coperto con la carta che riproduce il terreno sabbioso, quello roccioso e la neve.

PICCOLO PRINCIPE (arrivato dinanzi al prato fiorito): **Buongiorno!**

ROSE (fuori campo): **Buongiorno!**

PICCOLO PRINCIPE (stupefatto): **Chi siete?**

ROSE (fuori campo): **Siamo delle rose.**

PICCOLO PRINCIPE: **Ah!** (Malinconico e dispiaciuto) **Sarebbe molto contrariato il mio fiore se vedesse questo. Farebbe del gran tossire e fingerebbe di morire per sfuggire al ridicolo e io dovrei curarlo, perché se no, per umiliarmi, si lascerebbe veramente morire.**

ROSE (fuori campo): **Come dice?**

PICCOLO PRINCIPE: **Nulla nulla, parlavo tra me e me. (Tra sé) Che tristezza, mi credevo ricco di un fiore unico al mondo e non possiedo che una qualsiasi rosa. Lei e i miei tre vulcani che mi arrivano alle ginocchia, di cui uno forse spento per sempre, non fanno di me un principe molto importante…**

Il Piccolo Principe resta sul proscenio a piangere. Il visitatore 3 entra, attraversa i tre terreni, mimando i movimenti adeguati, e si ferma ad osservare il Piccolo Principe da dietro. L'aviatore, vedendo il visitatore 3, indietreggia agitato ed esce di scena facendo movimenti ridicoli.

VISITATORE 3 (ad alta voce, rivolgendosi in tutte le direzioni): **Ehi, alloraaaa? Tecnico della realtà aumentataaaa? Gli ologrammi non piangono! Questo ragazzino sembra vero! E questa sabbia? Questa neve?**

GUIDA (fuori scena): **Adesso basta! Dov'è il vostro compagno? Che maleducato! Mi sentiranno i vostri insegnanti…**

VISITATORE 3 (sempre rivolgendosi in tutte le direzioni): **Sei fortunato che io ora debba andare, ma ormai sono certo, sei qualcosa di strano sei un tecnico, sei qualcosa di strano e presto scoprirò cosa!**

Il visitatore 3 esce.

ų j ¯ A σ njĤ njŴũ I ŴÌ

Sul palco c'è il quadro con la volpe. La guida e i visitatori 1 e 2 sono lì ad osservarlo.

VISITATORE 3 (entrando di corsa): **Eccomi. Chiedo scusa. (Ironico e un po' provocatore) Stavolta avevo perso io la matita. Non può certo rimproverarmi per aver perso una matita…**

GUIDA (accogliendo il tuo di sfida): **E va bene. Ora, però, dobbiamo andare avanti. Ho già raccontato ai tuoi amici il senso di questa volpe nel quadro, per cui … ti faranno un riassunto quando ci sarà tempo. Non posso fermarmi a ripetere.**

VISITATORE 3: **Non c'è problema. Tanto io resto qui, stavolta, costi quel che costi.**

Tutti escono tranne il visitatore 3 che continua a spiare da dietro le quinte. L'aviatore entra in scena dal fondo.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): **L'ho scampata proprio bella prima…**

VISITATORE 3 (sconvolto, tra sé): **Ma è uscito dal nulla! Come se fosse venuto fuori dal quadro! Assurdo!**

AVIATORE: **Secondo me è diventato impossibile, ormai, continuare a tenere il mistero. Anche perché prima, presi dall'agitazione, non avete neppure applaudito per far tornare ogni cosa al proprio posto. Ho davvero timore che la situazione ci stia sfuggendo di mano!**

VISITATORE 3 (tra sé): **Lo dicevo io! Il mistero c'è! Ed è anche incredibile!**

AVIATORE: **Ma non facciamoci prendere dal panico, anche perché ora potrete vivere una scena bellissima che il Piccolo Principe mi ha raccontato. Sentirla narrare è stato, per me, già molto emozionante, figuriamoci come sarà per voi ora vederla dal vivo! Su… non indugiate!**

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali e si mette in un angolo. Per tutto il tempo il visitatore 3 resterà a spiare da una quinta. Entra il Piccolo Principe e, dietro di lui, un personaggio vestito da volpe.

VOLPE: **Buongiorno!**

PICCOLO PRINCIPE (non vedendola, perché dietro di lui): **Buongiorno, dove sei?**

VOLPE: **Sono qui…**

PICCOLO PRINCIPE (girandosi): **Ciao, chi sei?**

VOLPE: **Sono una volpe.**

PICCOLO PRINCIPE: **Vieni a giocare con me, sono così triste...**

VOLPE: **Non posso giocare con te, non sono addomesticata.**

PICCOLO PRINCIPE: **Ah! Scusa.** (Dopo aver riflettuto un po') **Che cosa vuol dire "addomesticare"?**

VOLPE: **Non sei di queste parti, tu, che cosa cerchi?**

PICCOLO PRINCIPE: **Cerco gli uomini. Ma dimmi, che cosa vuol dire "addomesticare"?**

VOLPE: **Gli uomini hanno dei fucili e cacciano. È molto noioso! Allevano anche delle galline. È il loro solo interesse. Tu cerchi delle galline?**

PICCOLO PRINCIPE: **No, cerco degli amici. Allora? Che cosa vuol dire "addomesticare"?**

VOLPE: **È una cosa dimenticata da molto. Vuol dire "creare dei legami"...**

PICCOLO PRINCIPE (stupito): **Creare dei legami?**

VOLPE: **Certo. Tu, fino ad ora, per me, non sei che un ragazzino uguale a centomila ragazzini. E non ho bisogno di te. E neppure tu hai bisogno di me. Io non sono per te che una volpe uguale a centomila volpi, ma se tu mi addomestichi, noi avremo bisogno l'uno dell'altro. Tu sarai per me unico al mondo e io sarò per te unica al mondo.**

PICCOLO PRINCIPE: **Comincio a capire. C'è un fiore che credo mi abbia addomesticato.**

VOLPE: **È possibile, capita di tutto sulla Terra.**

PICCOLO PRINCIPE: **Oh! Non è sulla Terra!**

VOLPE (perplessa): **E dove? Su un altro pianeta?**

PICCOLO PRINCIPE: **Sì**

VOLPE (interessata): **E ci sono dei cacciatori su questo pianeta?**

PICCOLO PRINCIPE: **No**

VOLPE: **Interessante! E delle galline?**

PICCOLO PRINCIPE: **No.**

VOLPE (sospirando): **Uff. Non c'è niente di perfetto. La mia vita è monotona. Io do la caccia alle galline e gli uomini danno la caccia a me. Tutte le galline si assomigliano e tutti gli uomini si assomigliano. E io mi annoio perciò, ma se tu mi addomestichi, la mia vita sarà come illuminata. Conoscerò un rumore di passi che sarà diverso da tutti gli altri. Gli altri passi mi fanno nascondere sotto terra. Il tuo, mi farà uscire dalla tana, come una musica. E poi, guarda! Vedi, laggiù in fondo, dei campi di grano?**

PICCOLO PRINCIPE: **Si, certo, ma …**

VOLPE: **Vedi, io non mangio il pane e il grano; per me è inutile. I campi di grano non mi ricordano nulla e questo è triste! Ma tu hai dei capelli color dell'oro. Allora sarà meraviglioso quando mi avrai addomesticato. Il grano, che è dorato, mi farà pensare a te. E amerò il rumore del vento nel grano...**

VOLPE (guardando a lungo il Piccolo Principe): **Per favore... addomesticami!**

PICCOLO PRINCIPE: **Volentieri, ma non ho molto tempo. Ho da scoprire degli amici e da conoscere molte cose.**

VOLPE: **Non si conoscono che le cose che si addomesticano. Gli uomini non hanno più tempo per conoscere nulla. Comprano dai mercanti le cose già fatte, ma siccome non esistono mercanti di amici, gli uomini non hanno più amici. Se tu vuoi un amico, addomesticami!**

PICCOLO PRINCIPE: **Mi hai convinto. Che bisogna fare?**

VOLPE: **Bisogna essere molto pazienti. In principio tu ti sederai un po' lontano da me, così, nell'erba. Io ti guarderò con la coda dell'occhio e tu non dirai nulla. Le parole sono una fonte di malintesi. Ma ogni giorno tu potrai sederti un po' più vicino… Proviamo?**

PICCOLO PRINCIPE: **Proviamo.**

Il Piccolo Principe esce. L'aviatore alza un cartello con la scritta "Il giorno dopo". Il Piccolo Principe rientra.

VOLPE: Sarebbe stato meglio ritornare alla stessa ora. Se tu vieni, per esempio, tutti i pomeriggi alle quattro, dalle tre io comincerò ad essere felice. Col passare dell'ora aumenterà la mia felicità. Quando saranno le quattro, incomincerò ad agitarmi e ad inquietarmi; scoprirò il prezzo della felicità! Ma se tu vieni non si sa quando, io non saprò mai a che ora prepararmi il cuore. Ci vogliono i riti.

PICCOLO PRINCIPE: Bello! Che cos'è un rito?

VOLPE: Anche questa è una cosa da tempo dimenticata. È quello che fa un giorno diverso dagli altri giorni, un'ora dalle altre ore. C'è un rito, per esempio, presso i miei cacciatori. Il giovedì ballano con le ragazze del villaggio. Allora il giovedì è un giorno meraviglioso! Io mi spingo sino alla vigna. Se i cacciatori ballassero in un giorno qualsiasi, i giorni si assomiglierebbero tutti e non avrei mai vacanza.

PICCOLO PRINCIPE: Ho capito, credo. Proviamo?

Il Piccolo Principe esce. L'aviatore alza un cartello con la scritta "Dopo molti giorni, scanditi dallo stesso rito". Il Piccolo Principe rientra e si siede accanto alla volpe.

VOLPE: Peccato tu debba andare. Credo che piangerò.

PICCOLO PRINCIPE: La colpa è tua, io non ti volevo fare del male, ma tu hai voluto che ti addomesticassi. Mi spiace che piangerai.

VOLPE: Fa niente, ci guadagno comunque il colore del grano. Ripensa alle rose che visto sulla Terra. Capirai che la tua è unica al mondo. Non sono per niente simili alla tua rosa, perché nessuno le ha addomesticate e loro non hanno addomesticato nessuno. Sono come ero io prima per te, ossia una volpe uguale a centomila altre. Ma ora che sono tua amica, sono una volpe unica al mondo.

PICCOLO PRINCIPE: Hai ragione. Non si può morire per delle rose qualsiasi. Certamente, un qualsiasi passante crederebbe che la mia rosa assomigli a quelle, ma lei, lei sola, è più importante di tutte quelle, perché è lei che io ho innaffiato. Perché è lei che ho messa sotto la campana di vetro. Perché è lei che ho riparato col paravento. Perché su di lei ho ucciso i bruchi. Perché è lei che ho ascoltato lamentarsi o vantarsi o anche qualche volta tacere. Perché è la mia rosa!

VOLPE: Proprio così. È molto semplice. Non si vede bene che col cuore. L'essenziale è invisibile agli occhi.

PICCOLO PRINCIPE: L'essenziale è invisibile agli occhi!

VOLPE: È il tempo che tu hai perduto per la tua rosa che ha fatto la tua rosa così importante.

PICCOLO PRINCIPE (sussurrando): È il tempo che ho perduto per la mia rosa…

VOLPE: Gli uomini hanno dimenticato questa verità, ma tu non la devi dimenticare. Tu diventi responsabile per sempre di quello che hai addomesticato. Tu sei responsabile della tua rosa…

PICCOLO PRINCIPE: Hai ragione io sono responsabile della mia rosa… per questo devo andare… (Ripetendo) È il tempo che ho perduto per la mia rosa…

VISITATORE 3 (estasiato): Che scena bellissima… È il tempo che ho perduto per la mia rosa…

L'aviatore lo sente parlare e si gira di scatto.

AVIATORE (agitato, si alza e parla frettolosamente al pubblico): Oh, no! Ragazzi, c'è bisogno di dormire! Avete capito? (Batte le mani per incitare il pubblico) Ho detto dormire!

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso. Sull'applauso, il Piccolo Principe, la volpe e l'aviatore escono di scena correndo.

VISITATORE 3 (estasiato): È il tempo che ho perduto per la mia rosa che fa la rosa così importante.

Il visitatore 3 esce dalla quinta opposta come in tranche.

16. Hanno molta fretta. Cosa cercano?

Sul palco c'è il quadro con un orologio. La guida e i visitatori 1 e 2 sono lì, ma si guardano intorno cercando il visitatore 3, che arriva poco dopo, con un'aria sognante.

VISITATRICE 1: Ehi, ma dov'eri finito?

VISITATORE 3 (sognante): È il tempo che ho perduto per la mia rosa che fa la rosa così importante…

VISITATRICE 1: Ma che dici!

VISITATORE 3 (sognante): È il tempo che ho perduto per la mia rosa che fa la rosa così importante…

VISITATORE 2: **Ma che ha! Sembra abbia visto un fantasma.**

VISITATORE 3 (sognante): **È il tempo che ho perduto per la mia rosa che fa la rosa così importante…**

VISITATRICE 1: **E poi cosa sta blaterando!?!**

GUIDA (fingendo in modo eclatante): **A me sembra stia bene! Forse sta ripetendo il ritornello di qualche canzone rap!**

Il visitatore 2 e la visitatrice 1 si stringono attorno al visitatore 3 e sembra lo interpellino, lo scuotano, lo scrutino.

VISITATRICE 1: **Ma che dice! Ci scusi, ma siamo molto preoccupati, non lo abbiamo mai visto così.**

GUIDA: **C'è sempre una prima volta. Come ci fu la prima volta in cui il Piccolo Principe vide per la prima volta i treni… e che treni! Treni che viaggiavano a tutta velocità per trasportare gente che andava sempre di corsa! Ecco perché l'orologio qui!**

VISITATRICE 1: **Mi spiace signora, ma in questo momento non abbiamo tempo di ascoltare la descrizione di questo quadro, per quello che ci riguarda possiamo anche andare avanti.**

GUIDA: **Vedo che anche voi, come gli abitanti della Terra che incontra il Piccolo Principe, non avete tempo.**

VISITATORE 2: **Non è quello! È che ora dobbiamo pensare al nostro amico, ci scusi.** (Continuando a scuotere l'amico e a dargli da bere).

GUIDA: **E va bene, andiamo oltre allora.**

VISITATORE 3 (sognante): **È il tempo che ho perduto per la mia rosa che fa la rosa così importante…**

I quattro personaggi escono. L'aviatore entra in scena dal fondo.

AVIATORE (sgranchendo le gambe): **E niente. Ormai il ragazzo ha capito. E lo starà certamente raccontando ai suoi amici. Beh… io sono contento. È giusto così, altrimenti questa mostra sarebbe stato un fallimento. Se ha capito, significa che abbiamo fatto bene a mettere in piedi tutto questo. È strano che non siano ancora tornati qui tutti insieme! Nel frattempo che li aspettiamo - perché sono sicuro che arriveranno - vi racconterò ancora un pochino del viaggio del nostro Piccolo Principe. Gli ci volle poco per accorgersi che anche sulla Terra, come negli altri paesi visitati, i grandi erano completamente bizzarri! Lo capì principalmente quando capitò dinanzi ad un controllore che disciplinava l'andamento di treni a tutta velocità, che andavano di qua e di là e portavano, rapidissimi, migliaia di persone. Vedete voi stessi!**

PUBBLICO (invogliato con i gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali e si siede in un angolo. Da due quinte opposte entrano il Piccolo Principe e il Controllore di treni seguito da una folla di personaggi. Sotto il palco o in un angolo di esso c'è il venditore di pillole che ogni tanto riceve qualche avventore. Il controllore, sul palco, divide a gruppi i personaggi presenti e li "fa salire sul treno". Sul palco, infatti, sfrecciano anche dei "treni".

Per rendere visibile la scena appena descritta, si possono realizzare delle sagome di treni 2D di cartone e fare in modo che più attori, nascosti dietro il cartone, corrano da una quinta all'altra, simulando il passaggio veloce del treno stesso. Quando i passeggeri "saliranno o scenderanno" dal treno, semplicemente si disporranno e si muoveranno dietro di esso. Un rumore di sottofondo può aiutare a rendere meglio la scena.

PICCOLO PRINCIPE: **Buongiorno!**

CONTROLLORE: **Buongiorno.**

PICCOLO PRINCIPE: **Che cosa fai qui?**

CONTROLLORE: **Smisto i viaggiatori e spedisco i treni che li trasportano a volte a destra, a volte a sinistra.**

PICCOLO PRINCIPE: **Hanno tutti fretta! Che cosa cercano?**

CONTROLLORE (alzando le spalle): **Lo stesso macchinista lo ignora.**

Un treno esce e rientra dall'altra parte. "Scendono" alcune persone. Il treno esce e rientra, ancora una volta.

PICCOLO PRINCIPE (vedendo il treno rientrare): **Ritornano di già?**

CONTROLLORE: **Non sono gli stessi. È uno scambio.**

PICCOLO PRINCIPE: **Non erano contenti là dove stavano?**

CONTROLLORE: **Non si è mai contenti dove si sta.**

Arriva un altro treno e le persone di prima "risalgono".

PICCOLO PRINCIPE: **Inseguono i primi viaggiatori?**

CONTROLLORE: **No, non inseguono nulla. Dormono là dentro o sbadigliano, tutt'al più. Solamente i bambini schiacciano il naso contro i vetri.**

PICCOLO PRINCIPE: **Solo i bambini sanno quello che cercano. Perdono tempo per una bambola di pezza e lei diventa così importante che, se gli viene tolta, piangono...**

CONTROLLORE: **Beati loro.**

PICCOLO PRINCIPE (indicando l'attore che è sotto il palco o in un angolo di esso che sembra un venditore al quale si avvicina di tanto in tanto qualcuno): **E quello chi è? Che fa?**

CONTROLLORE: **Lui è un mercante di pillole perfezionate che calmano la sete. Se ne inghiotte una alla settimana e non si sente più il bisogno di bere.**

PICCOLO PRINCIPE: **Ma è assurdo (Si avvicina al mercante) Buongiorno!**

MERCANTE: **Buongiorno a lei!**

PICCOLO PRINCIPE: **Ascolta, ma perché vendi questa roba?**

MERCANTE: **Perché è una grossa economia di tempo! Gli esperti hanno fatto dei calcoli. Si risparmiano cinquantatré minuti a settimana.**

PICCOLO PRINCIPE: **E che cosa se ne fa di questi cinquantatré minuti?**

MERCANTE: **Beh … Se ne fa quel che si vuole...**

PICCOLO PRINCIPE: **Io se avessi cinquantatré minuti da spendere, camminerei adagio adagio verso una fontana...**

MERCANTE: **Io, invece, ne approfitterei per dormire.**

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, tutti escono di scena velocemente tranne l'Aviatore.

AVIATORE (visibilmente nervoso): **Torno al mio posto anch'io, ma non nascondo che sono molto preoccupato e anche un po' deluso! Mi aspettavo che sarebbero arrivati tutti qui di corsa per verificare, mi aspettavo che sarei riuscito ad uscire allo scoperto e invece… Invece pare non abbiano più interesse. Proprio ora! Proprio ora che avevo più bisogno di loro!**

Amareggiato, l'aviatore esce dal fondo.

17. Dunque anche tu hai sete?

Sul palco c'è il quadro con il pozzo. I visitatori sono in scena, seduti per terra, mentre la guida è un po' distante da essi e ogni tanto sbircia dietro le quinte. Nessuno sta guardando il quadro. Per terra, in modo orizzontale c'è l'aeroplano di cartone che l'aviatore alzerà all'inizio della "scena magica".

VISITATORE 3 (tornato ad essere vigile): **Si, è come se la storia fosse accaduta davanti ai miei occhi. Proprio come se si fosse materializzata. È stato emozionante.**

VISITATRICE 1: **Quindi anche tutte quelle che ci sembravano statue in realtà erano i personaggi stessi che si erano materializzati?**

GUIDA (avvicinandosi a loro e mostrandogli la matita): **E questa matita non l'avevo persa io, ma l'aveva dimenticata lì il geografo.**

VISITATORE 2: **Ma perché non ce lo ha detto subito? Insomma, perché ha cercato in tutti i modi di impedirci di scoprirlo?**

GUIDA: **Non è esattamente così. Io ho solo fatto in modo da non aiutarvi. Non tutti sono adatti a vivere delle storie così particolari in modo così intenso. L'aviatore lo dice tante volte che i grandi, per esempio, fanno molta fatica. Voi, invece, avete percepito subito la magia…**

VISITATRICE 1: **Devo ammettere che lui è stato bravissimo. E anche coraggioso.**

VISITATORE 3 (sorpreso): **Non ci credo! È la prima volta che mi fa un complimento. Sto per commuovermi.**

GUIDA: **Che sciocco. Comunque lei ha ragione; tu hai avuto il coraggio che serve per affrontare di persona la storia, soprattutto quello che accadrà da adesso in poi. Io non so se anche voi vi sentite pronti a farlo. Potete essere solo voi a deciderlo.**

VISITATRICE 1: **Io si, assolutamente.**

VISITATORE 2: **Beh, io sono il meno coraggioso di tutti, inutile nasconderlo, ma con i miei amici penso di riuscire a fare tutto.**

GUIDA: **E va bene. Allora mettiamoci qui e consentiamo all'aviatore di venire.**

VISITATRICE 1 (impaziente): **Che bello!!!**

La guida fa accomodare i visitatori in un angolo del palco.

GUIDA (avvicinandosi al quadro): **Dai, vieni fuori! Siamo arrivati!**

L'aviatore entra in scena dal fondo.

AVIATORE: **Ragazzi cari. Finalmente! Non vedevo l'ora di potervi parlare liberamente, non vedevo l'ora di avervi accanto per condividere i miei ultimi momenti con il Piccolo Principe. Siete pronti?**

VISITATRICE 1: **Si! Certo! Che dobbiamo fare?**

AVIATORE: **Ah, giusto! Voi non sapete come si fa! Dovete pronunciare la frase magica "Di che pianeta sei?" e tutto accadrà, come nel più affascinante dei sortilegi.**

VISITATORE 2: **Tutto chiaro! Io sono pronto.**

VISITATORE 3: **Si, anche io.**

AVIATORE: **Benissimo! Vi aiutano anche loro (indicando il pubblico).**

PUBBLICO E VISITATORI (invogliati dai gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali,

PICCOLO PRINCIPE: **Sai cos'ho dimenticato di raccontarti del mio viaggio?**

AVIATORE: **Ascolta. Sono molto belli i tuoi ricordi, ma io non ho ancora riparato il mio aeroplano e non ho più niente da bere.**

PICCOLO PRINCIPE: **Il mio amico la volpe, mi disse...**

AVIATORE (insofferente): **Caro il mio ometto, qui non si tratta più della volpe!**

PICCOLO PRINCIPE: **Perché?**

AVIATORE: **Perché moriremo di sete...**

PICCOLO PRINCIPE (ingenuo): **Fa niente! Anche se poi si muore io sono molto contento d'aver avuto un amico volpe...**

AVIATORE (tra sé): **Questo è matto! Non misura il pericolo! Non ha mai né fame, né sete. Gli basta un po' di sole...**

PICCOLO PRINCIPE: **Anch'io ho sete...**

AVIATORE (tra sé): **Ah, quindi ha sete anche lui!**

PICCOLO PRINCIPE: **Certo, cerchiamo un pozzo…**

AVIATORE: **Pensavo che tu non avessi sete…**

PICCOLO PRINCIPE: **Un po' d'acqua può far sempre bene al cuore. Andiamo.**

Il Piccolo Principe e l'aviatore escono.

VISITATORE 2 (sottovoce): **Ma è assurdo cercare un pozzo, a caso, nell'immensità del deserto!**

GUIDA: **Si, tuttavia di misero in cammino e dopo aver camminato per ore, in silenzio, venne la notte e le stelle cominciarono ad accendersi.**

VISITATORE 3 (facendo segno di fare silenzio): **Schhhh**

PICCOLO PRINCIPE (fuori campo): **Le stelle sono belle per un fiore che non si vede...**

AVIATORE (fuori campo): **Già, hai ragione.**

Il Piccolo Principe e l'aviatore rientrano.

PICCOLO PRINCIPE: **Sai, il deserto è molto bello e ciò che abbellisce il deserto è che nasconde un pozzo in qualche luogo.**

AVIATORE: **Sì, che si tratti di una casa, delle stelle o del deserto, quello che fa la loro bellezza è invisibile.**

PICCOLO PRINCIPE: **Sono contento che tu sia d'accordo con la mia volpe! Ora fermiamoci, sono tanto stanco e vorrei riposare.**

AVIATORE (tra sé, prendendo in braccio il Piccolo Principe che si è addormentato): **Questa che io vedo è la scorza. Ciò che è più importante è invisibile. Ecco ciò che mi commuove di più in questo Piccolo Principe addormentato: la sua fedeltà a un fiore, l'immagine di una rosa che risplende in lui come la fiamma di una lampada e che brilla anche quando si mette a dormire.**

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Sull'applauso, il Piccolo Principe e l'aviatore escono dalla quinta di fondo. I tre visitatori si alzano in piedi ad applaudire.

VISITATRICE 1: **Che emozione!**

VISITATORE 3: **Visto? Che ti dicevo?**

VISITATORE 2: **Ma il pozzo? Lo trovarono?**

GUIDA: **Si, al levar del sole, trovarono il pozzo tanto desiderato.**

18. Perchè mi sentivo angustiato?

Sul palco c'è il quadro con la lente di ingrandimento. I visitatori e la guida sono in scena, posizionati ad un lato, come nella scena precedente. Al centro c'è l'Aviatore e, accanto, un pozzo con una carrucola (sarebbe bello costruirlo tridimensionale).

Aviatore: Il pozzo che avevamo raggiunto non assomigliava ai pozzi sahariani; quelli sono dei semplici buchi scavati nella sabbia. Questo, invece, assomigliava a un pozzo di villaggio, ma non c'era alcun villaggio intorno, e mi sembrava di sognare.

Visitatrice 1: Evviva!

Visitatore 3: Eravate salvi!

Visitatore 2: Che gioia!

Aviatore: Dovevate vederlo bere, il nostro viaggiatore! Con gli occhi chiusi, lo fece! Effettivamente quell'acqua non era un'acqua normale.

Visitatrice 1: Ah no?

Visitatore 3: Cioè?

Visitatore 2: Era magica?

Aviatore: Diciamo di si. Era nata dalla marcia sotto le stelle, dal canto della carrucola che aveva cigolato mentre tiravo su il secchio, dallo sforzo delle mie braccia. Faceva bene al cuore, era come un dono.

Guida: Un po' come quando le luci dell'albero di Natale, la musica della Messa di mezzanotte, la dolcezza dei sorrisi, fanno risplendere ancora di più i doni di Natale!

Aviatore: Esattamente!

Visitatrice 1: E poi cos'è accaduto?

Aviatore: Ho bevuto anche io. Respiravo bene. La sabbia, al levar del sole, era color del miele. Ed io ero felice anche di questo color di miele. Eppure … mi sentivo angustiato, mi sentivo triste. Avevo un brutto presentimento.

Visitatore 3: Ma perché?

Visitatrice 1: Infatti, perché? Dopo tutto, avevate trovato quello che cercavate!

Visitatore 2: Non eravate più in pericolo di vita!

Aviatore: Si, avete ragione. Lo so. Può sembrare inspiegabile, ma mi sentivo proprio così. Non ero tranquillo. Mi ricordavo della volpe.

Visitatore 2: Della volpe?

Aviatore: Si, di quando aveva detto al Piccolo Principe che si rischia di piangere un poco se ci si è lasciati addomesticare. E io mi sentivo così, addomesticato.

Visitatore 3: Perché non chiamiamo qui il Piccolo Principe per capire meglio?

Guida: Ottima idea!

Visitatori e pubblico (invogliati dai gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Il solito suono o gioco di luci introduce il momento "magico". L'aviatore indossa gli occhiali. Entra il Piccolo Principe e si posiziona accanto a lui.

Piccolo Principe (felice, mentre l'Aviatore tira su la carrucola del pozzo e si sente un leggero cigolio): **Senti! Noi svegliamo questo pozzo e lui canta...**

Aviatore: Si! Finalmente acqua!

Piccolo Principe: Ho sete di questa acqua, dammi da bere. Da te, gli uomini coltivano cinquemila rose nello stesso giardino e non trovano quello che cercano...

Aviatore: Già, non lo trovano.

Piccolo Principe: E tuttavia quello che cercano potrebbe essere trovato in una sola rosa o in un po' d'acqua...

Aviatore: Certo, ma non è così facile.

Piccolo Principe: Già, purtroppo gli occhi sono ciechi. Bisogna cercare col cuore!

Aviatore: Ma come si cerca col cuore?

Piccolo Principe (con dolcezza, come non avendo ascoltato la sua domanda): **Devi mantenere la tua promessa.**

Aviatore: Quale promessa?

Piccolo Principe: Sai... Una museruola per la mia pecora... Io sono responsabile di quel fiore!

AVIATORE (tirando fuori il suo taccuino): **E va bene, manterrò la promessa.**

PICCOLO PRINCIPE (ridendo, mentre guarda gli schizzi dell'aviatore che gira le pagine del taccuino per arrivare al foglio bianco): **Non me ne volere, ma i tuoi baobab assomigliano un po' a dei cavoli...**

AVIATORE (sorridendo, un po' dispiaciuto): **Oh! Io ero così fiero dei baobab che avevo disegnato!**

PICCOLO PRINCIPE (ridendo, sempre scorrendo i disegni): **E la tua volpe? Le sue orecchie assomigliano un po' a delle corna e poi sono troppo lunghe!**

AVIATORE: **Sei ingiusto, ometto, non sapevo disegnare altro che boa dal di dentro e dal di fuori, è già un miracolo!**

PICCOLO PRINCIPE: **Ma si, tranquillo. I bambini capiscono sempre. Ora fammi la museruola, ti prego.**

AVIATORE (dopo aver disegnato sul foglio): **Eccola. Tu… Tu… Hai dei progetti che ignoro. Si vede. Lo capisco. Mi nascondi qualcosa.**

PICCOLO PRINCIPE (imbarazzato): **Sai, la mia caduta sulla Terra… domani sarà l'anniversario. Ero caduto proprio qui vicino.**

AVIATORE: **Ah! Allora non è per caso che il mattino in cui ti ho conosciuto tu passeggiavi tutto solo! Ritornavi verso il punto della tua caduta per l'anniversario, forse?**

PICCOLO PRINCIPE (impacciato): **Sì.**

AVIATORE (angosciato): **Ah! Sai… Ho paura.**

PICCOLO PRINCIPE: **Non averne, vai. Ora devi lavorare, devi tornare dal tuo motore. Io ti aspetto qui. Ritorna domani sera, prima di andare a dormire.**

Qualche animatore dovrà essere attento a far partire l'applauso qualora i ragazzi non si accorgano che è stata pronunciata la parola "dormire". Il Piccolo Principe e l'aviatore escono dal fondo. I visitatori guardano la guida seri, la guida li abbraccia.

GUIDA: **Dobbiamo andare avanti. Ve la sentite?**

I visitatori annuiscono ed escono insieme alla guida.

19. Che storia è questa? Adesso parli coi serpenti?

Sul palco c'è il quadro con il serpente. I visitatori e la guida sono in scena, posizionati ad un lato come nella scena precedente. Al centro c'è l'aviatore.

AVIATORE: **Quando ritornai dal mio lavoro, la sera dopo, vidi da lontano il Piccolo Principe che era seduto là sopra, le gambe penzoloni.** (Un po' emozionato, diversamente dal solito) **Lo udii che parlava…**(Ha un groppo in gola e si interrompe) **Scusate.**

GUIDA (seria): **Non c'è problema. Non serve che continui. Noi siamo pronti!**

VISITATORE 2: **In che senso? Vi vedo troppo seri.**

GUIDA: **Stai tranquillo.**

AVIATORE: **Va bene. 1…2…3…**

PUBBLICO E VISITATORI (invogliati dai gesti dall'aviatore, all'unisono): **Di che pianeta sei?**

Entra il Piccolo Principe che si siede sul proscenio (come se fosse su un muretto); qualora non ci njŴĤ ŴǫǂdžσnjńőlŴσ^ njŴǂůʊńσnjdžŴdžő ci sarà il serpente (si faccia riferimento alla puntata 13).

PICCOLO PRINCIPE (rivolgendosi al serpente): **Non ti ricordi più? Sì! Sì! È proprio questo il giorno, solo che il luogo non è questo. Dovremo vederci in quel punto preciso stanotte. Hai del buon veleno? E sei sicuro di non farmi soffrire troppo tempo?**

SERPENTE (voce fuori campo): **Ma certo!**

PICCOLO PRINCIPE: **Va bene, intanto ora vattene, voglio ridiscendere!**

AVIATORE (affacciandosi e vedendo il serpente): **Che cos'è questa storia? Adesso parli coi serpenti!**

PICCOLO PRINCIPE: **Sono contento che tu abbia trovato quello che mancava al tuo motore. Puoi ritornare a casa tua...**

AVIATORE: **Scusa, come lo sai?**

PICCOLO PRINCIPE (ignorando la domanda): **Sai, anch'io, oggi, ritorno a casa. Certo, è moooolto più lontano, e anche molto più difficile. Però ho la tua pecora e ho la cassetta per la pecora. E ho anche la museruola!**

AVIATORE: **Non sto capendo, penso ancora a quel serpente. Mi spiace se hai avuto paura...**

PICCOLO PRINCIPE (sorridendo sereno): **Avrò ben più paura questa sera.**

AVIATORE (emozionato): **Ometto, io voglio ancora sentirti ridere.**

PICCOLO PRINCIPE: **Questa notte sarà un anno da quando sono qui. La mia stella sarà proprio sopra al luogo dove sono caduto l'anno scorso...**

AVIATORE: **Dimmi che è un brutto sogno questa storia del serpente, dell'appuntamento e della stella.**

PICCOLO PRINCIPE: **Quello che è importante, non lo si vede...**

AVIATORE (interrompendolo): **Certo. Lo so, ma…**

PICCOLO PRINCIPE: **È come per il fiore. Se tu vuoi bene a un fiore che sta in una stella, è dolce, la notte, guardare il cielo. Tutte le stelle sono fiorite. O come per l'acqua; quella che tu mi hai dato da bere era come una musica, c'era la carrucola e c'era la corda, ti ricordi, com'era buona?**

AVIATORE: **Certo, ma non ti seguo.**

VISITATORE 2 (sottovoce): **Anche io non lo seguo.**

GLI ALTRI, SINCRONIZZATI, GLI FANNO IL SEGNO DI TACERE.

PICCOLO PRINCIPE (sorridendo): **Tu guarderai le stelle, la notte. È troppo piccolo da me perché ti possa mostrare dove si trova la mia stella; ma è meglio così. La mia stella sarà per te una delle stelle. Così ti piacerà guardare tutte le stelle. Tutte saranno tue amiche. E poi ti voglio fare un regalo.**

AVIATORE: **Ah! Ometto, ometto mio, mi piace vedere questo sorriso!**

PICCOLO PRINCIPE: **Sarà proprio questo il mio regalo! Sarà come per l'acqua...**

AVIATORE: **Che cosa vuoi dire?**

VISITATORE 2 (sottovoce): **Già, che vuole dire?**

GLI ALTRI, SINCRONIZZATI, GLI FANNO IL SEGNO DI TACERE.

PICCOLO PRINCIPE: **Per gli uomini, le stelle non sono le stesse; per alcuni, quelli che viaggiano, le stelle sono delle guide. Per altri sono delle piccole luci. Per altri ancora, che sono dei sapienti, sono dei problemi. Per il mio uomo d'affari erano dell'oro. Ma tutte queste stelle stanno zitte. Tu, invece, avrai delle stelle come nessuno ha...**

AVIATORE: **Che cosa vuoi dire?**

VISITATORE 2 (sottovoce): **Esatto! Che vuole dire?**

GLI ALTRI, SINCRONIZZATI, GLI FANNO IL SEGNO DI TACERE.

PICCOLO PRINCIPE (ridendo): **Quando tu guarderai il cielo, la notte, visto che io abiterò in una di esse, visto che io riderò in una di esse, allora sarà per te come se tutte le stelle ridessero. Tu avrai, tu solo, delle stelle che sanno ridere! E quando ti sarai consolato (perché ci si consola sempre), sarai contento di avermi conosciuto. Sarai sempre il mio amico. Avrai voglia di ridere con me. E aprirai a volte la finestra, così, per il piacere... E i tuoi amici saranno stupiti di vederti ridere guardando il cielo. Allora tu dirai: "Sì, le stelle mi fanno sempre ridere!" e ti crederanno pazzo. Insomma, sarà come se t'avessi dato, invece delle stelle, mucchi di sonagli che sanno ridere.**

AVIATORE: **Ora non riesco affatto a sorridere.**

PICCOLO PRINCIPE (serio): **Ascolta. Questa notte... non venire.**

AVIATORE: **No, non ti lascerò solo.**

PICCOLO PRINCIPE: **Sembrerà che io mi senta male... sembrerà un po' che io muoia. È così. Non venire a vedere, non vale la pena...**

AVIATORE (con disperazione): **Non ti lascerò!**

PICCOLO PRINCIPE (preoccupato): **Ti dico questo anche per il serpente. Non bisogna che ti morda. I serpenti sono cattivi. Ti può mordere per il piacere di...**

AVIATORE (interrompendolo): **Ho detto che non ti lascerò!**

PICCOLO PRINCIPE (dopo aver riflettuto): **È vero che non hanno più veleno per il secondo morso… Quindi… Ora vado, devo raggiungere il posto stabilito.**

AVIATORE: **Verrò con te.**

IL PICCOLO PRINCIPE ESCE. L'AVIATORE LO SEGUE.

VISITATRICE 1 (sconvolta): **Nooooo. Ma perché?!?**

GUIDA: **All'aviatore ha detto che il suo Pianeta era troppo lontano e che non poteva portare con sé il suo corpo, troppo pesante.**

VISITATORE 3 (alzandosi e andando nella stessa direzione): **Ma fermiamoli, no?**

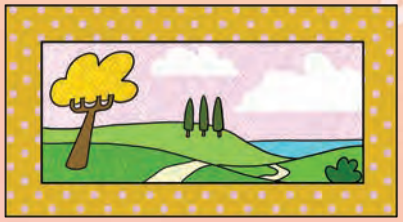
GUIDA: **Non è possibile. È così che deve andare.**

PICCOLO PRINCIPE (voce fuori campo): **Ah! Allora sei venuto davvero!**

AVIATORE: **Non potevo lasciarti solo. Lui è arrivato?**

PICCOLO PRINCIPE (voce fuori campo): **È là. Lasciami fare un passo da solo. Sai, il mio fiore, ne sono responsabile! Ed è talmente debole e talmente ingenuo. Ha quattro spine da niente per proteggersi dal mondo. Ecco io…** (si interrompe) **fai finta che io stia iniziando a dormire…**

QUALCHE ANIMATORE DOVRÀ ESSERE ATTENTO A FAR PARTIRE L'APPLAUSO QUALORA I RAGAZZI NON SI ACCORGANO CHE È STATA PRONUNCIATA LA PAROLA "DORMIRE". SULL'APPLAUSO, L'AVIATORE ENTRA CON IL PICCOLO PRINCIPE IN BRACCIO. I TRE VISITATORI SI ALZANO E VANNO AD ABBRACCIARLO. SE CIÒ NON È POSSIBILE (PER MOTIVI CONCRETI LEGATI ALLA CORPORATURA DEI DUE PERSONAGGI), L'AVIATORE ENTRERÀ IN SCENA DA SOLO.



SUL PALCO C'È IL QUADRO CON IL PAESAGGIO. LA GUIDA, I VISITATORI E L'AVIATORE SONO IN SCENA.

VISITATRICE 1: **Ci siamo rattristati anche noi di questa scelta.**

AVIATORE: **Si, immagino. Quando sono riuscito a ripartire, gli amici che mi hanno rivisto erano molto contenti di rivedermi vivo. Ero triste, ma dicevo: «È la stanchezza…». Ora sto meglio. Ora mi sono un po' consolato.**

VISITATORE 3: **Davvero?**

AVIATORE: **Si. Cioè… non del tutto.**

VISITATORE 2: **Beh, però è ritornato nel suo pianeta!**

AVIATORE: **Si, questo è certo, perché la mattina dopo non ho ritrovato il suo corpo. Non era un corpo molto pesante! Da allora, mi piace la notte ascoltare le stelle.**

VISITATORE 2: **Ti sembrano davvero come cinquecento milioni di sonagli?**

AVIATORE: **Beh si … Quando lo penso felice si.**

GUIDA: **Che bella immagine quella delle stelle come sonagli!**

AVIATORE: **Aspettate! Non vi ho detto che poi mi sono ricordato una cosa terribile!**

VISITATORE 3: **Che cosa?**

AVIATORE: **Alla museruola disegnata per il Piccolo Principe avevo dimenticato di aggiungere la cinghia di cuoio! Non avrà mai potuto mettere la museruola alla pecora!**

VISITATRICE 1: **Oh no!**

AVIATORE: **Chissà che cosa sarà successo sul suo pianeta! Forse la pecora ha mangiato il fiore… O certamente no! Il piccolo principe mette il suo fiore tutte le notti sotto la sua campana di vetro, e sorveglia bene la sua pecora…**

VISITATORE 2: **Si infatti, penso anche io così.**

AVIATORE: **Una volta o l'altra si distrae e questo basta! Magari dimentica una sera la campana di vetro, oppure la pecora esce senza far rumore durante la notte…**

GUIDA: **Chissà!**

AVIATORE: **È tutto un grande mistero!**

VISITATORE 3: **Un po' come è stata per noi questa mostra, soprattutto all'inizio.**

GUIDA: **Già! Il motivo di questa mostra è proprio questo! Il mistero va vissuto, sperimentato, toccato con mano! Ma occorre coraggio e voglia di osare, di mettersi in gioco, di vivere le emozioni felici o tristi con consapevolezza. È per questo che questo racconto ha dei personaggi veri, vivi, pronti a mostrarsi in tutta la loro bellezza!**

AVIATORE: **Per voi che pure volete bene al piccolo principe, come per me, tutto cambia nell'universo se in qualche luogo, non si sa dove, una pecora che non conosciamo ha, sì o no, mangiato una rosa. Guardate il cielo e domandatevi: la pecora ha mangiato o non ha mangiato il fiore? E vedrete che tutto cambia…I grandi non capiranno mai, crederanno che questo non abbia tanta importanza, ma per noi ne ha tanta.**

GUIDA: **Osservate quest'ultimo quadro. Osservate questo paesaggio. Cosa vi sembra?**

VISITATORE 2: **Non so …**

AVIATORE: **Per me, questo è il più bello e il più triste paesaggio del mondo.**

GUIDA: **È lo stesso paesaggio che l'aviatore ha disegnato sul suo taccuino e ora l'ha disegnato un'altra volta perché voi lo vediate bene. È qui che il piccolo principe è apparso sulla Terra e poi è sparito.**

AVIATORE: **Guardate attentamente questo paesaggio per essere sicuri di riconoscerlo se un giorno farete un viaggio in Africa, nel deserto. E se vi capita di passare di là, vi supplico, non vi affrettate, fermatevi un momento sotto le stelle! E se allora un bambino vi viene incontro, se ride, se ha i capelli d'oro, se non risponde quando lo si interroga, voi indovinerete certo chi è. Ebbene, siate gentili! Non lasciatemi così triste: ditemi subito che è ritornato, svegliatemi anche se mi trovate a dormire!**

QUALCHE ANIMATORE DOVRÀ ESSERE ATTENTO A FAR PARTIRE L'APPLAUSO. SULL'APPLAUSO, TUTTI FANNO UN INCHINO.

FINE

Il Sussidio e il Sito Web

Nelle pagine introduttive, oltre alla puntuale presentazione del SUSSIDIO e dei suoi CONTENUTI, troverete:

- il CAMMINO SPIRITUALE del Grest
- le modalità per raccontare la STORIA e la MESSA IN SCENA
- il testo dell'INNO, del BAN e del CANTO DI PREGHIERA
- la PREGHIERA del Grest
- il CONTRATTO DELL'AVIATORE animatore
- il percorso per gli ANIMATORI di preparazione all'attività estiva
- un APPROFONDIMENTO sul testo
- i RIASSUNTI delle puntate per i più piccoli
- le DRAMMATIZZAZIONI del testo.

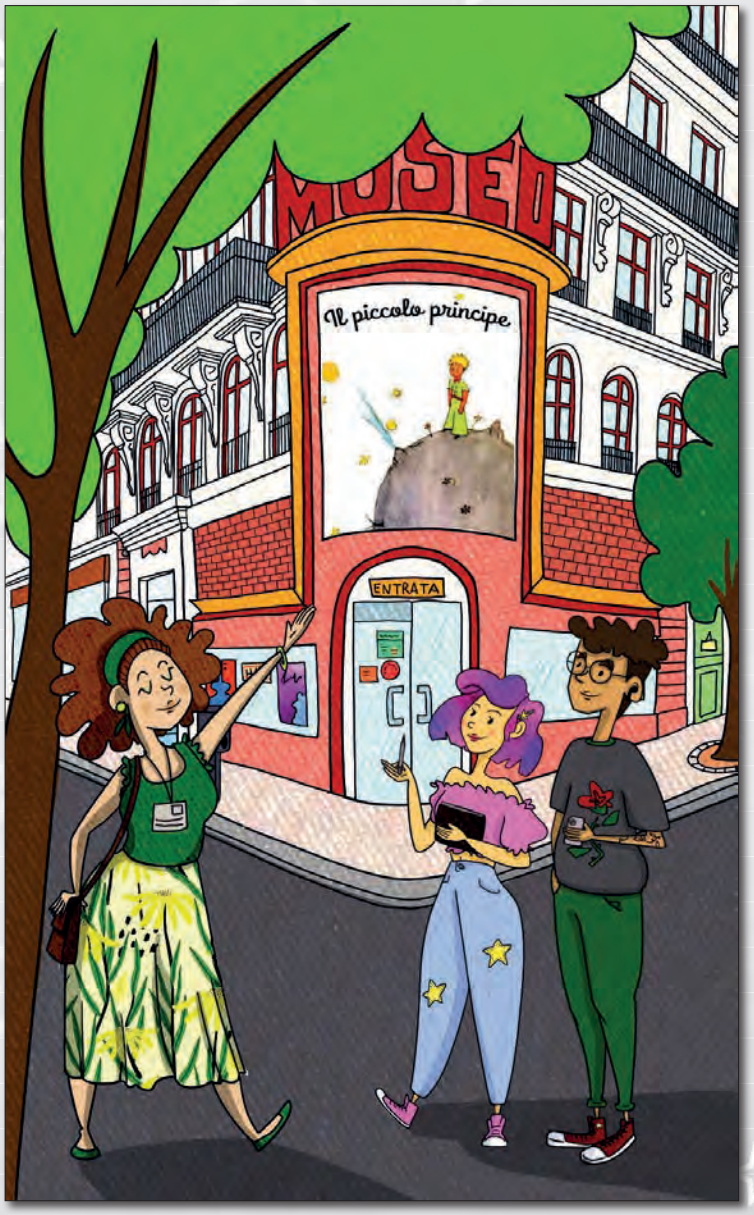
Il sussidio si articola in 20 PUNTATE. Ogni puntata prevede:

- la presentazione della DOMANDA che ispira la giornata
- una TAVOLA ILLUSTRATA di riferimento
- il TESTO INTEGRALE del Piccolo Principe
- il PERCORSO DI PREGHIERA per i ragazzi e gli animatori
- gli inserti di GIOCHI, ATTIVITÀ E LABORATORI
- alcune proposte specifiche per gli ANIMATORI
- la [illegible] giornaliera dedicata agli animatori.

Non mancherà il sito ESTATEANSPI.IT, oltre ad audio, musiche e gesti, immagini grafiche e ulteriori materiali e supporti all'attività estiva tutti da scoprire.

Che altro aggiungere?

Se la sfida era complessa, sentiamo di dire che era però doverosa, perché i ragazzi, oggi più che mai, hanno bisogno di ADULTI coraggiosi che accolgono le provocazioni con fermezza e le portano avanti al meglio che possono.



Perché un cappello dovrebbe farci paura? 1

Perché un cappello dovrebbe farci paura?

Avere uno sguardo che sa andare
OLTRE LE APPARENZE non è semplice.

È questo ciò che l'Aviatore sperimenta da bambino e da cui intende metterci in guardia sin dalle prime righe della storia: non smettere mai di saper vedere e comprendere ciò che davvero c'è dietro e dentro le cose e le persone, al di là di ciò che sembra.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

Si parte

Porgi l'orecchio, Signore, alle mie parole:
intendi il mio lamento.
Ascolta la voce del mio grido,
o mio re e mio Dio,
perché ti prego, Signore.
Gioiscano quanti in te si rifugiano,
esultino senza fine.
Tu li proteggi e in te si allieteranno
quanti amano il tuo nome. (Salmo 5)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Si avvicinarono a Gesù i discepoli e gli dissero: «Perché a loro parli con parabole?». Egli rispose loro: «Perché a voi è dato conoscere i misteri del regno dei cieli, ma a loro non è dato. Infatti a colui che ha, verrà dato e sarà nell'abbondanza; ma a colui che non ha, sarà tolto anche quello che ha. Per questo a loro parlo con parabole: perché guardando non vedono, udendo non ascoltano e non comprendono. . . Beati invece i vostri occhi perché vedono e i vostri orecchi perché ascoltano. In verità io vi dico: molti profeti e molti giusti hanno desiderato vedere ciò che voi guardate, ma non lo videro, e ascoltare ciò che voi ascoltate, ma non lo ascoltarono! (Mt 13,10-17)

UN DISCEPOLO: Gesù ha tanta gente intorno a Lui: tanti lo ascoltano ma non gli fanno domande, tanti vedono ciò che fa ma non capiscono i suoi gesti. Anzi molti non vogliono ascoltarlo, pensano che Lui non sia tanto a posto, hanno paura di andare oltre e come capita all'aviatore vedono un cappello senza vedere che il disegno rappresenta tutt'altro. Noi suoi discepoli abbiamo la fortuna di stargli vicini, possiamo fargli tante DOMANDE, capire le sue PAROLE, vedere tutti i suoi GESTI di bene. Chi non sta vicino a Lui vede solo la superficie. Ma se sai fermarti insieme a Lui e lo ascolti, vedi e senti cose che gli altri non gustano. Penso sia proprio la persona giusta per aiutarti a prenderti a cuore la tua ROSA così preziosa. Cos'è la rosa? È la tua vita in tutta la sua bellezza, è la vita di chi è ti è vicino anche adesso, è il mondo che ti circonda.

Prendiamoci cura

Si consegna ad ogni ragazzo un foglietto a forma di pianeta: ognuno su un lato scrive il suo nome, sull'altro lato scrive una caratteristica di sè che di solito gli altri non vedono e che invece è, per lui, decisiva. In una seconda fase l'animatore può raccoglierle e fare una sorta di "indovina chi", leggendo la caratteristica e facendo indovinare la persona che l'ha scritta. Se si ha tempo si può fare un secondo giro con una caratteristica di sè più scherzosa e ironica: ad esempio una mania, un hobby strano. Alla fine dell'attività si possono attaccare i pianeti in una sorta di mappa celeste di squadra. Si può dedicare un muro dove raccogliere tutte le mappe delle squadre. Ogni costellazione di squadra può darsi un nome.

Di che pianeta sei?

In questo primo giorno impara ad andare OLTRE LE APPARENZE E I PREGIUDIZI, accogli tutti i ragazzi e tutte le attività con stupore e gratitudine, senza farti bloccare dalla prima impressione.

Un tempo lontano, quando avevo sei anni, in un libro sulle foreste primordiali, intitolato «Storie vissute della natura», vidi un magnifico disegno. Rappresentava un serpente boa nell'atto di inghiottire un animale. Eccovi la copia del disegno. C'era scritto: «I boa ingoiano la loro preda tutta intera, senza masticarla. Dopo di che non riescono più a muoversi e dormono durante i sei mesi che la digestione richiede». (1)

1. Strano sarai tu

Come sarebbe bello conoscere tutti i segreti del mondo naturale!
E voi quante ne sapete su giungla e animali?

Finalità: riflettere sulla diversità a partire dal riconoscimento della straordinaria varietà delle specie animali.
Destinatari: 8-14 anni - **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.
Occorrente: bigliettini con i nomi di animali molto strani ma realmente esistenti; bigliettini con le descrizioni degli animali dell'elenco precedente; nastro telato.
Istruzioni: Ogni giocatore riceverà due biglietti: uno con il nome di un animale (che attaccherà sul petto con il nastro telato), l'altro con una descrizione (che attaccherà sulla sua schiena). I due biglietti non devono coincidere, nel senso che se, per esempio, si assegna ad un giocatore la "Canocchia pavone", non gli si assegnerà anche la descrizione della canocchia pavone, ma quella di un altro animale. Sul web si trovano numerosi articoli che presentano in modo sintetico i più bizzarri animali del mondo (si consulti, per esempio, il sito universoanimali.com). Al via, tutti cominceranno a muoversi in ordine sparso, cercando di "strappare" la descrizione dell'animale che corrisponde a quello assegnatogli; nel caso dell'esempio di prima, il giocatore dovrà riconoscere chi possiede la descrizione della canocchia pavone e dovrà cercare di recuperarla. Una volta recuperata, dovrà farsela attaccare dietro la schiena e continuare a giocare fino allo scadere del tempo, facendo in modo che nessuno gliela tolga. Chi recupera la descrizione giusta, guadagna 5 punti. All'inizio, si potrebbero dividere i giocatori in due squadre, in modo da sommare i punteggi totali e decretare la squadra vincitrice. Al termine del gioco si leggeranno le associazioni fatte e si approfondirà la conoscenza di questi animali con l'ausilio del web, in modo da vedere anche le immagini degli animali.

Meditai a lungo sulle avventure della jungla. E a mia volta riuscii a tracciare il mio primo disegno. Il mio disegno numero uno.
Mostrai il mio capolavoro alle persone grandi, domandando se il disegno li spaventava. Ma mi risposero: «Spaventare? Perché mai, uno dovrebbe essere spaventato da un cappello?» Il mio disegno non era il disegno di un cappello. Era il disegno di un boa che digeriva un elefante. (2)

Variante 6-8 anni: con i bambini più piccoli, oltre al nome dell'animale, si può riportare anche l'immagine.
Attenzioni educative: il gioco può diventare molto movimentato, per cui è necessario che ci siano almeno un paio di persone dedicate all'arbitraggio. Per rendere il gioco più divertente, conviene fare piccole manche brevi nelle quali si rilevano i punteggi, ma non si svelano gli abbinamenti giusti, in modo da scambiare i bigliettini e ripetere il gioco più volte.
Condivisione: al termine del gioco, riflettere sul valore della diversità, sull'originalità di ciascun animale (anche gli uomini sono in qualche modo animali e unici!) e sulla meraviglia del Creato.

2. Diversa - Mente

Fuori boa, dentro elefante. Pare così facile al nostro aviatore! Eppure nessuno comprende il disegno. Non sbagliamo anche noi: proviamo ad allenarci con disegni visti da fuori e da dentro.

Finalità: comprendere che non esiste un solo punto di vista, riconoscere la difficoltà nella comprensione del pensiero dell'altro, imparare ad ascoltare l'altro.
Destinatari: tutti
Durata: 45'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.
Occorrente: (per ogni bambino/ragazzo) fogli e pennarelli, bigliettini con i diversi "punti di vista" della storia.

Affinché vedessero chiaramente che cos'era, disegnai l'interno del boa. Bisogna sempre spiegargliele le cose, ai grandi.
Questa volta mi risposero di lasciare da parte i boa, sia di fuori che di dentro, e di applicarmi invece alla geografia, alla storia, all'aritmetica e alla grammatica. Fu così che a sei anni io rinunziai a quella che avrebbe potuto essere la mia gloriosa carriera di pittore.

ISTRUZIONI: Saranno formati gruppi da 4 -7 persone; ogni persona avrà dei fogli e dei colori. L'animatore sorteggerà un bigliettino per ragazzo, con una lettera che presenta un particolare "punto di vista" della storia: (a) un poliziotto che sta rimproverando un bambino perché sta strappando un fiore; (b) un fiore che sta per essere strappato da un bambino che vuole regalare un fiore alla mamma; (c) una mamma che è triste perché ha appena portato la nonna in ospedale; (d) un ospedale in cui c'è un infermiere che sta accompagnando un'anziana signora; (e) un infermiere che mentre trasporta un'anziana signora perde dalla tasca il portafogli; (f) un portafogli incustodito per terra e una giovane donna che lo trova e che decide di portarlo nella sede della polizia; (g) una sede della polizia in cui un poliziotto incontra una giovane donna e le consegna un portafoglio mostrandole il contenuto in cui c'è un numero di telefono; (h) un poliziotto che mentre sta per riportare il portafogli perduto vede un bambino strappare un fiore e lo rimprovera. Al via, si daranno 10 minuti a squadra affinché ogni ragazzo rappresenti quello che ha letto sul suo bigliettino e lo disegni; si chiederà, quindi, ad ogni membro del gruppo, di interpretare il disegno dell'altro. Si consegnerà (a caso) un secondo bigliettino per ogni ragazzo e si chiederà di aggiungere qualche elemento in più sul disegno già precedentemente fatto; seguirà ancora un giro di "interpretazione" e si andrà avanti fino a quando il gruppo non avrà ricostruito l'intera sequenza.

ATTENZIONI EDUCATIVE: nei bigliettini, si usino caratteri grandi e facilmente leggibili per eventuali dislessici. Alcune parti della storia possono essere accorpate in base al numero dei partecipanti; l'importante è che ci sia l'intero racconto in ogni gruppo. È fondamentale che non si parli molto al di fuori del momento in cui è necessario; questo per evitare che si svelino troppi particolari già dal primo giro.

CONDIVISIONE: si faccia comprendere come moltissimi nostri comportamenti sono soggetti a pregiudizi, ma è solo "conoscendo il pianeta dell'altro" che possiamo abit(u)arci. Con i ragazzi più grandi si discuta se avevano percepito che era una storia unica e in quale momento lo hanno scoperto o attraverso quali indizi.

Il fallimento del mio disegno numero uno e del mio disegno numero due mi aveva disanimato. I grandi non capiscono mai niente da soli e i bambini si stancano a spiegargli tutto ogni volta. Allora scelsi un'altra professione e imparai a pilotare gli aeroplani. Ho volato un po' sopra tutto il mondo: e veramente la geografia mi è stata molto utile. A colpo d'occhio posso distinguere la Cina dall'Arizona, e se uno si perde nella notte, questa sapienza è di grande aiuto. (3)

3. PUZZLE-QUIZ

GRANDISSIMO IL NOSTRO AVIATORE! SAPER RICONOSCERE AD OCCHIO NUDO DEI PAESI DEL MONDO

Š ǔ ı Ĥ ũ dž Ĥ ı Ŋ ő Ĥ ł Ŵ ǫ Ŵ ŭ ķ ˆ č σ Ŵ ń

FINALITÀ: fare esperienza di cooperazione attraverso una sfida di geografia.
DESTINATARI: tutti - **DURATA:** 30'
SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, di medie dimensioni.
OCCORRENTE: (per ciascuna squadra) 1 contenitore con dentro 1 carta geografica del mondo divisa in pezzi di puzzle, occorrente per delimitare uno slalom, un elenco di domande di geografia.
ISTRUZIONI: Si tratta di un gioco a squadre, a manche. Vince il gioco la squadra che complessivamente totalizza il punteggio più alto. Si sfidano tutte le squadre contemporaneamente. Prima del gioco è importante che gli animatori abbiano creato per ciascuna squadra uno slalom e i pezzi del puzzle della carta geografica del mondo. Al via, un giocatore per squadra percorre lo slalom dove al termine si trova un contenitore con i pezzi del puzzle. Arrivati alla fine del percorso, ogni partecipante prende un pezzo e lo porta alla squadra. Dopo aver ricostruito il puzzle del mondo, ciascuna squadra dovrà rispondere al grande quiz del mondo. Le domande proposte potrebbero essere: come si chiama lo stretto che mette in comunicazione l'Oceano Atlantico e il Mar Mediterraneo? Il fiume Danubio sfocia nel? Quale mare bagna la Finlandia? Dove si trova la Grande Muraglia? Qual è la capitale della Francia? Dove si trova il Lago superiore? Dove sono se mi trovo a Rio Grande do Sul? Quale è il fiume più lungo del mondo?. Vince chi termina per primo il gioco rispondendo correttamente a tutte le domande del quiz.
VARIANTE: i pezzi dei puzzle di squadra possono trovarsi mischiati e inseriti in un unico contenitore; le squadre che gareggiano, per vincere, dovranno aiutarsi.

Ho incontrato molte persone importanti nella mia vita, ho vissuto a lungo in mezzo ai grandi. Li ho conosciuti intimamente, li ho osservati proprio da vicino. Ma l'opinione che avevo di loro non è molto migliorata. (4)
Quando ne incontravo uno che mi sembrava di mente aperta, tentavo l'esperimento del mio disegno numero uno, che ho sempre conservato. Cercavo di capire così se era veramente una persona comprensiva.

Ma, chiunque fosse, uomo o donna, mi rispondeva: «È un cappello».
E allora non parlavo di boa, di foreste primitive, di stelle. Mi abbassavo al suo livello. Gli parlavo di bridge, di golf, di politica, di cravatte. E lui era tutto soddisfatto di avere incontrato un uomo tanto sensibile.

ATTENZIONI EDUCATIVE: le domande del quiz di geografia devono essere calibrate in base all'età dei partecipanti; è opportuno che gli animatori osservino attentamente le dinamiche del gioco affinché i ragazzi siano tutti protagonisti soprattutto nella fase di realizzazione del puzzle.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far riflettere i ragazzi sull'importanza del gioco in generale e di questo in particolare, nel quale tutti gli appartenenti al gruppo, per raggiungere gli obiettivi prefissati, dovevano annullare la competizione individuale e collaborare. Inoltre, unendo abilità motorie (lo slalom), logico - deduttive (il puzzle) e conoscenze di cultura geografica (il quiz), questo gioco ci permette di valorizzare ogni ragazzo nelle sue più specifiche abilità.

4. CHE FATICA GLI ADULTI

GLI ADULTI SPESSO CI FANNO IMPAZZIRE, MA COS'È CHE LI RENDE COSÌ OTTUSI?

FINALITÀ: riflettere con i ragazzi sulla relazione con gli adulti per osservarla da più prospettive e punti di vista e cercare di capire perché è così difficile il dialogo.
DESTINATARI: 11-14 anni DURATA: 30'
SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, tale che sia possibile dialogare
OCCORRENTE: 10 strisce di carta, pennarelli, 1 foglio di carta e 1 biro per gruppo.
ISTRUZIONI: Anche se tutti fanno la stessa cosa, i ragazzi sono suddivisi in piccoli gruppi per riuscire meglio nell'attività e per consentire una maggiore precauzione in termini di contagio da Covid-19. L'attività è suddivisa in tre fasi. Nella prima fase invitiamo i ragazzi a riflettere su come loro e gli adulti possono vedere una situazione in maniera differente. Ogni gruppo riceve 10 strisce di carta e dei pennarelli per scrivere, su ciascuna striscia, delle situazioni di incomprensione con gli adulti che hanno vissuto, occasioni in cui hanno pensato che gli adulti siano tutti ottusi.

L'animatore ritira quindi le strisce di carta, le confronta e ne sceglie alcune su cui lavorare in gruppo. Nella seconda fase i ragazzi sono invitati a riflettere sulla comprensione e comunicazione differente tra loro e gli adulti. Ciascun gruppo, scrivendo su di un foglio, deve rispondere alle seguenti domande:
- Come si pone l'adulto di fronte a questa situazione? Cosa dice l'adulto e cosa fa? Quale soluzione propone?
- Come ti poni tu ragazzo di fronte a questa situazione? Cosa dici e cosa fai? Quale soluzione proponi?

Nell'ultima fase si fa un unico gruppo e l'animatore fa sintesi dell'attività fatta, chiedendo la fatica maggiore, la cosa più interessante fatta e fa capire ai ragazzi come da un lato l'adulto pare non capire perché tante volte ha smesso di sognare ed è molto più pratico, oppure semplicemente perché vuole salvaguardare il ragazzo e dall'altro come siano loro a volte a non farsi capire e comunicare tutto quello che vivono. Alla base di tutto c'è la relazione.

VARIANTE 6-11 ANNI: con i bambini, può essere l'animatore a fornire le situazioni di partenza, mentre la seconda fase può essere sostituita da una serie di sketch già impostati sulle situazioni proposte; i bambini dovranno metterli in scena e poi confrontarsi. Si può valutare di fare un unico gruppo se i numeri lo permettono.

ATTENZIONI EDUCATIVE: è bene preparare con attenzione la fase tre dell'attività, avendo ben chiaro cosa dire ai bambini/ragazzi perché comprendano il valore che si dà al loro ascolto e, quindi, alla questione trattata. Conviene avere un elenco di situazioni già elencate, in modo da aiutare i ragazzi qualora li si veda in difficoltà.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, riflettere su come tante volte l'ottusità degli adulti è data da una mediocre comunicazione e da una scarsa relazione di ascolto tra adulti e ragazzi. Ciò che permette di risolvere le difficoltà è anzitutto il guardare le situazioni da punti di vista diversi, mettersi nei panni dell'altro e trovare un punto di riflessione e comunione.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì Ő ŋ ŋ j Ŵ ¤ ł ő >

L'intento costante di Gesù era trasmettere i suoi contenuti nel modo più bello ed efficace possibile. Per questo inventava piccole storie che contenevano grandi significati. I discepoli, da parte loro, facevano fatica ad andare oltre quello che veniva detto. Era Gesù stesso che li accompagnava a comprenderne il senso, perché in questi casi non basta il ragionamento, è questione di occhi, di pancia, di mani, di relazioni. Lo scopo di Gesù non era raccontare la parabola, ma che tutti arrivassero a coglierne il messaggio a partire dal loro stupore e coinvolgimento nella storia narrata. È questo il nostro desiderio nel proporre il Grest: comunicare un grande Significato tramite una piccola storia, quella del Piccolo Principe. Il nostro obiettivo non è fare uno show, ma sforzarci, come faceva Gesù, affinché tutti i ragazzi possano cogliere il significato più grande che lì dietro si nasconde. Per fare questo dobbiamo sempre custodire nel cuore l'intenzione educativa ed evangelica in tutto ciò che facciamo.

Suggerimento: a chiusura di questa giornata, magari in cerchio, ciascuno potrà raccontare una difficoltà incontrata nel far comprendere ai ragazzi il senso "dell'andare oltre", ovvero l'orizzonte dietro ciò che stavamo proponendo. Se dalle fatiche possiamo trarne un insegnamento per il giorno successivo… è un traguardo raggiunto importante!

Attenzione: avrò cura di accompagnare ogni ragazzo, tenendo conto dei suoi tempi e capacità, a comprendere il significato di tutto ciò che facciamo.

Animatori in azione

Tra generazioni diverse, quello che occorre è trovare un tempo di ascolto eccezionale. Create dei punti di ascolto, anche all'aperto, ben individuati e curati nell'allestimento. In ogni punto ascolto ci sarà un adulto della comunità con in testa un cappello che si pone in ascolto dei più piccoli e che proverà a rispondere alla domanda di questa giornata e alle altre che i giovani vorranno porgli.

E tu animatore… Cosa vedi dietro questo disegno? Solo un cappello?

Ipotizza almeno 3 cose che si possono vedere oltre il disegno. Poi disegna un cappello e conservalo fino alla fine del Grest per scoprire cosa vedevi all'inizio dell'esperienza e cosa vedrai alla fine.

Piccolo a chi?

Cosa ci permette di andare oltre le apparenze e superare anche la paura di ciò che non conosciamo? Se qualcuno ha mai sperimentato qualche utile strategia, che la condivida! La pratica insegna che quando un bambino impara a camminare ha l'istinto di sperimentare un pò alla volta, di fare piccoli progressi crescenti, di osservare bene dove si trova, dove può aggrapparsi, fino ad alzarsi in piedi, fare il primo passo, cadere, rialzarsi, ricominciare …

Senza mai fermarsi a guardare al tutto come un'unica sfida, occorre analizzare i particolari e andare oltre il visibile delle cose, facendo un piccolo passo alla volta, vedendo cosa accade, poi facendone un'altro ancora, sempre aggiustando il tiro. Una difficoltà non è mai solo una difficoltà, così come un cappello non è mai solo un cappello.

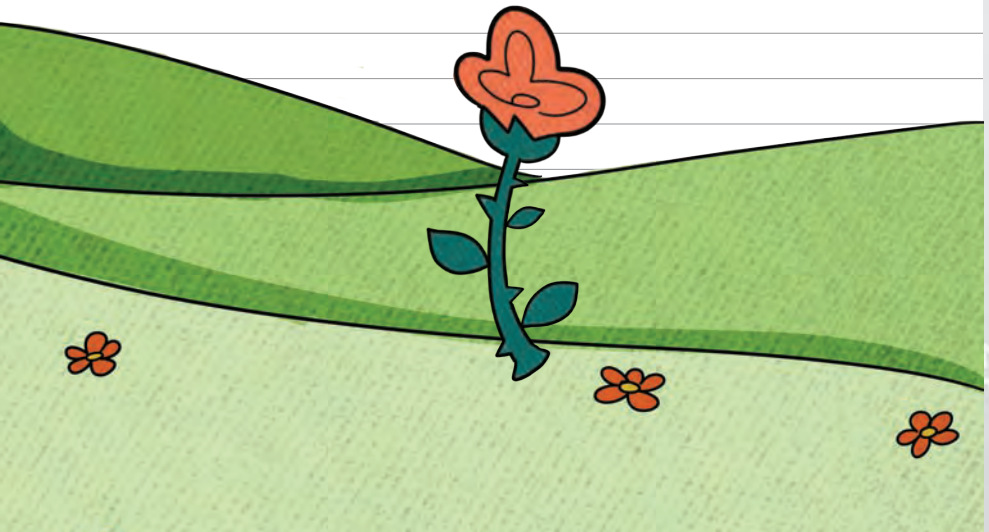
Uno sguardo al Cielo…con gli occhi della Scienza

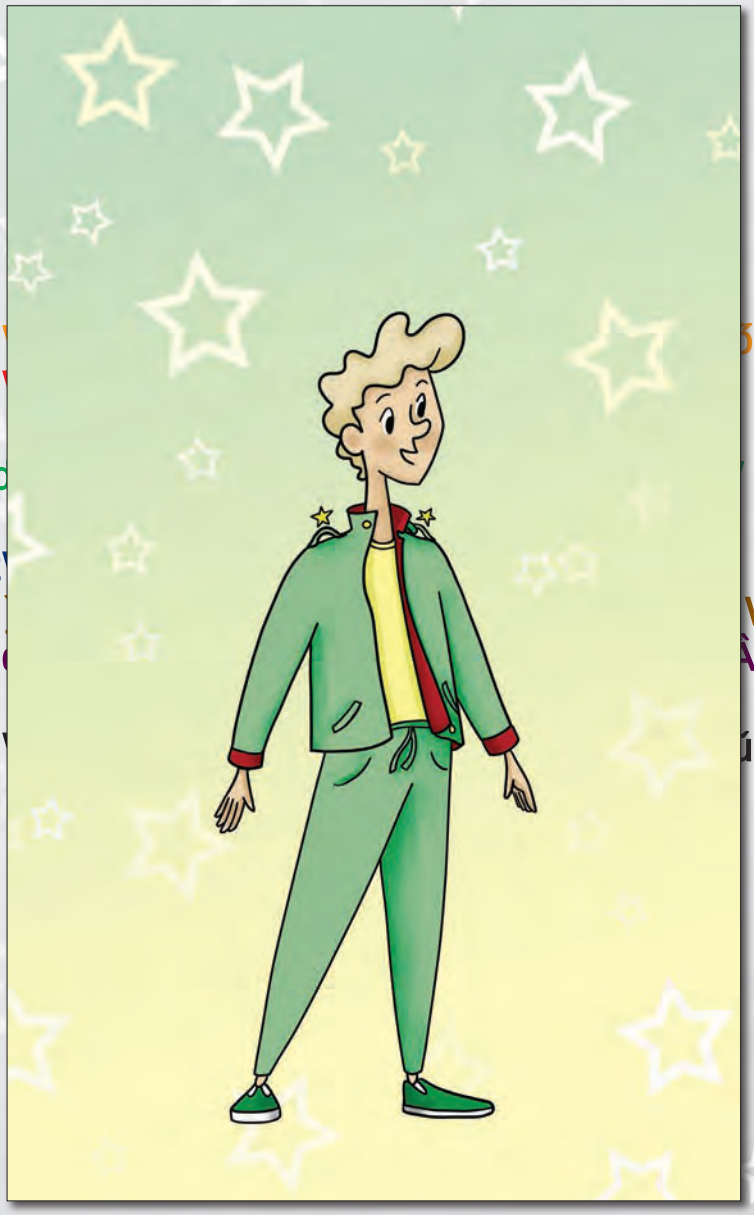
Dimmi che nome hai e ti dirò che vento sei

I venti che colpiscono la nostra splendida penisola sono classificati in base alla loro provenienza e per questo sono spesso indicati con una rosa dei venti che rappresenta i punti cardinali. I quattro venti principali ci ricordano il moto apparente del sole e i punti cardinali ad esso associato: levante - dove si leva il sole (vento proveniente da est), mezzogiorno - punto più alto del sole (vento proveniente da sud), ponente - dove di depone il sole (vento proveniente da ovest) e tramontana - quando il sole non c'è più perché tramontato (vento proveniente da nord).

Altri venti ci ricordano la loro provenienza geografica immaginando di essere al centro del mediterraneo: il grecale è il vento che proviene da nord-est (dalla Grecia) e il libeccio il vento che arriva da sud ovest (dalla Libia). Gli altri due venti rimasti ci parlano di come sono fatti: il maestrale (vento che viene da nord-ovest) è un vento che si impone sugli altri (come un maestro), mentre il vento di scirocco (vento che viene da sud est) ha una radice araba che già ci racconta la sua provenienza e ricorda il concetto del sorgere e dell'essere storto (come uno "sciroccato").

Riprendi il [illegible] e misura in cosa [illegible] ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:





PER FAVORE, MI DISEGNI UNA PECORA? 2

Per favore, mi disegni una pecora?

A volte la vita ci fa sperimentare situazioni di cui non comprendiamo il senso e ci pone dinanzi ad esperienze insolite ed oscure: sono gli incontri inaspettati, gli accadimenti inconsueti, le domande a bruciapelo che qualcuno ci pone. Occorre molto CORAGGIO e [illegible] per decidere di non sfuggire a queste occasioni di crescita, che tanto ci disorientano. Cosa avreste fatto voi se un essere stravagante come il Piccolo Principe vi avesse chiesto, così, dal nulla, di disegnargli una pecora?

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

Si parte

L'anima nostra attende il Signore,
egli è nostro aiuto e nostro scudo.
In lui gioisce il nostro cuore
e confidiamo nel suo santo nome.
Signore, sia su di noi la tua grazia,
perché in te speriamo. (Salmo 32)

Alla ricerca di nuovi pianeti

In verità, in verità io vi dico: chi non entra nel recinto delle pecore dalla porta, ma vi sale da un'altra parte, è un ladro e un brigante. Chi invece entra dalla porta, è pastore delle pecore. Il guardiano gli apre e le pecore ascoltano la sua voce: egli chiama le sue pecore, ciascuna per nome, e le conduce fuori. E quando ha spinto fuori tutte le sue pecore, cammina davanti a esse, e le pecore lo seguono perché conoscono la sua voce. Io sono il buon pastore, conosco le mie pecore e le mie pecore conoscono me, così come il Padre conosce me e io conosco il Padre, e do la mia vita per le pecore. (Gv 10,1-4. 11)

UN PASTORE: non è facile il mestiere del Pastore ma io ne conosco, su questo pianeta, uno speciale, da cui sto imparando il Mestiere di Lui le pecore si fidano perché cammina davanti a loro, le CHIAMA PER NOME e loro lo seguono sicure. La pecora non si fida molto di solito, è piena di paure, ma con questo pastore vanno tranquille, sanno che non le metterà nei pericoli, anzi le difenderà e le porterà in luoghi in cui pascolare tranquille. È una bella sfida quella di prendersi cura di una rosa per farla crescere, ci vuole coraggio e fiducia, ma ricordatevi che non siete soli, ma c'è chi si prende cura di voi. Il Buon Pastore Gesù SI PRENDE CURA DI VOI.

Prendiamoci cura

Ogni squadra si divide in due gruppi; a turno un componente di ogni sottosquadra dovrà disegnare e far indovinare alla sua squadra qualcosa di difficile da disegnare che l'animatore gli avrà comunicato. Dopo un congruo tempo di gioco, ci si ferma e si ragiona sull'esperienza: cosa ha provato chi disegnava cose impossibili e cosa provava chi doveva indovinare. Insieme poi si vedono quali sono le esperienze e le cose che ci spaventano di più fare. Si possono scrivere su un pianeta da attaccare alla nostra mappa, dando poi un nome al pianeta stesso e attaccandolo nella nostra mappa celeste: sono nuovi angoli dell'universo da esplorare.

Di che pianeta sei?

Oggi nelle relazioni e nelle attività sarai posto davanti a [illegible] coinvolgiti, mettendo da parte I DUBBI E LE PAURE; hai tante persone accanto a te pronte a darti l'esempio e ad aiutarti.

Così ho trascorso la mia vita solo, senza nessuno cui poter parlare, fino a sei anni fa quando ebbi un incidente col mio aeroplano, nel deserto del Sahara. (1) Qualche cosa si era rotta nel motore, e siccome non avevo con me né un meccanico, né dei passeggeri, mi accinsi da solo a cercare di riparare il guasto. Era una questione di vita o di morte, perché avevo acqua da bere soltanto per una settimana. La prima notte, dormii sulla sabbia, a mille miglia da qualsiasi abitazione umana. Ero più isolato che un marinaio abbandonato in mezzo all'oceano, su una zattera, dopo un naufragio. Potete Immaginare il mio stupore di essere svegliato all'alba da una strana vocetta: «Mi disegni, per favore, una pecora?»
«Cosa?»
«Disegnami una pecora».

Balzai in piedi come fossi stato colpito da un fulmine. Mi strofinai gli occhi più volte guardandomi attentamente intorno. E vidi una straordinaria personcina che mi stava esaminando con grande serietà. Qui potete vedere il miglior ritratto che riuscii a fare di lui, più tardi. Ma il mio disegno è molto meno affascinante del modello.
La colpa non è mia, però. Con lo scoraggiamento che hanno dato i grandi, quando avevo sei anni, alla mia carriera di pittore, non ho mai imparato a disegnare altro che serpenti boa dal di fuori o serpenti boa dal di dentro.
Ora guardavo fisso l'improvvisa apparizione con gli occhi fuori dall'orbita per lo stupore. Dovete pensare che mi trovavo a mille miglia da una qualsiasi regione abitata, eppure il mio ometto non sembrava smarrito in mezzo alle sabbie, né tramortito per la fatica, o per la fame, o per la sete, o per la paura.

1. Il percorso dell'aviatore

Che vita avventurosa è quella dell'aviatore! Certo ... talvolta possono esserci degli imprevisti come in questo caso, ma certamente vale la pena correre qualche rischio. Cimentiamoci anche noi a volare come veri aviatori!

Finalità: educare i ragazzi a credere nelle proprie capacità e nella forza della squadra; solo dove le capacità di ciascuno si fondono in una squadra, c'è vittoria!
Destinatari: tutti - **Durata:** 30'
Spazio necessario: perto\chiuso, di ampie dimensioni
Occorrente: fogli A4 tagliati a metà, colori, matite, una cassetta (una scatola qualunque o una scatola realizzata in un laboratorio di manualità), spago, corda, elastico (o altro per poter legare).
Istruzioni: Si divide il gruppo in due o più squadre a seconda del numero dei giocatori. Ogni ragazzo realizzerà il disegno di una pecora; questi disegni dovranno essere trasportati nella cassetta posta ad una estremità del campo da gioco, allestito con un percorso ad ostacoli. Si gioca in coppia, legando un piede dei due ragazzi all'altro. Partirà una coppia per volta: uno dei due giocatori"interpreta" l'Aviatore che guida l'altro a portare la pecora nella casetta; poi si invertiranno i ruoli. Vince la squadra che, per prima, porta tutte le pecore nella cassetta.
Attenzioni educative: prima dell'inizio del gioco è bene spiegare ai ragazzi il senso del gioco, far comprendere loro il significato del correre per se stessi e per gli altri. Suggerire di non correre, eviterà molte cadute.

Condivisione: è un gioco di squadra, dove la competenza individuale risulta molto forte e deve trovare il giusto equilibrio e coordinazione con il ruolo e la competenza del compagno di squadra. Al termine si possono far condividere le emozioni di ciascuno e il contributo personale apportato al gioco.

2. Disegnare è... un arto

L'aviatore non sa disegnare eppure non sa come venir meno alla richiesta del Piccolo Principe. Per incoraggiarlo, facciamogli vedere che anche se i disegni non sono perfetti... l'importante è provarci!

Finalità: comprendere che si può comunicare in tanti modi e che la cosa importante è volerlo fare con intenzionalità.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30' - **Spazio necessario:** interno/esterno.
Occorrente: (per ogni squadra) un pennello, un colore a tempera scuro, un pennarello scuro, una matita, un pastello scuro, una penna, fogli A4 o cartelloni (di recupero). Tabella "parti del corpo"; tabella "materiali"; dado a sei facce; fasce elastiche e lacci per capelli, nastro adesivo di carta.
Istruzioni: Un giocatore disegnerà, a turno, una richiesta come quella del Piccolo Principe "Disegnami…", ad esempio: un coccodrillo, una mucca, un maiale, un telefono, un sole, una bottiglia, una farfalla, un razzo, ecc. Il resto della squadra dovrà indovinare cosa ha disegnato. La particolarità del gioco, consiste nel fatto che le modalità di realizzazione del disegno sono le più variegate e dipendono dal lancio di dado effettuato dal giocatore.

Niente di lui mi dava l'impressione di un bambino sperduto nel deserto, a mille miglia da qualsiasi abitazione umana. Quando finalmente potei parlare gli domandai: «Ma che cosa fai qui?»
Come tutta risposta, egli ripeté lentamente come si trattasse di cosa di molta importanza:
«Per piacere, disegnami una pecora...»
Quando un mistero è così sovraccarico, non si osa disubbidire. Per assurdo che mi sembrasse, a mille miglia da ogni abitazione umana, e in pericolo di morte, tirai fuori dalla tasca un foglietto di carta e la penna stilografica. Ma poi ricordai che i miei studi si erano concentrati sulla geografia, sulla storia, sull'aritmetica e sulla grammatica e gli dissi, un po' di malumore, che non sapevo disegnare.

Mi rispose: «Non importa. Disegnami una pecora...» (2)
Non avevo mai disegnato una pecora e allora feci per lui uno di quei due disegni che avevo fatto molte volte: quello del boa dal di fuori; e fui sorpasso di sentirmi rispondere:
«No, no, no! Non voglio l'elefante dentro al boa. Il boa è molto pericoloso e l'elefante molto ingombrante. Dove vivo io tutto è molto piccolo. Ho bisogno di una pecora: disegnami una pecora».
Feci il disegno.
Lo guardò attentamente, e poi disse: «No! Questa pecora è malaticcia. Fammene un'altra». (3)

Per poter disegnare, infatti, ogni squadra tirerà un dado a sei facce. Ogni numero del dado, corrisponderà ad un numero sulle tabelle che indicano il mezzo e la parte del corpo con cui disegna.

- Tabella "parti del corpo": 1.Piede (con scarpa!) - 2. Gomito - 3. Testa - 4. Ginocchio - 5. Scegli tu la parte del corpo - 6. Mano… ma tra l'anulare e il mignolo
- Tabella "materiali": 1. pennello - 2. pennarello - 3. matita - 4. pastello - 5. penna - 6. Scegli tu lo strumento.

L'animatore fisserà lo strumento alla parte del corpo sorteggiata, tramite fasce elastiche e lacci o nastro adesivo di carta. Il gioco può essere svolto sia in modalità "prova singola", che in modalità di scontro contemporaneo, in cui le squadre dovranno disegnare lo stesso oggetto. Vincerà la squadra che, nel tempo fissato, avrà indovinato più disegni.

Variante: nella modalità a scontro, si può sostituire una delle facce del dado con l'opzione "Scegliere l'avversario".

Attenzioni educative: occorre accertarsi che i fogli su cui disegnare siano fissati bene, magari su una superficie verticale o inclinata (come la tela di un quadro). È importante sostenere chi è più in difficoltà. Va evitato di mettere gli oggetti in bocca, per cui se uscisse la faccia 3 del dado ("testa") dire di non usare la bocca (si potrà, per esempio, fissare lo strumento tramite una fascia per capelli).

Condivisione: a fine gioco, far notare che in questo gioco l'importante è riuscire a comunicare; anche se il disegno è brutto o mal riuscito, o fatto con mezzi impropri, magari riesce a determinarsi il più possibile e ad arrivare a chi osserva, concentrandosi sull'essenziale e non perdendosi nei dettagli.

Inoltre, è importante far comprendere che quello che hanno provato è qualcosa che alcune persone, ad esempio chi è senza arti superiori o mani, fanno abitualmente per vivere. Spesso la frase "usare i piedi" vuol dire "fare qualcosa male, con strumenti non adatti". Chi non ha invece gli arti superiori, riesce brillantemente a sopperire a questa mancanza con una straordinaria capacità allenata di usare i piedi. A titolo di esempio, si possono ricercare su Internet le testimonianze della ballerina Simona Atzori o di Nick Vujicic.

3. Identikit della mia pecora!

E voi? Che pecora vorreste? Come la immaginate? Spazio alla fantasia!

Finalità: saper immaginare e scoprire l'unicità delle proprie idee.
Destinatari: tutti
Durata: 60'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.
Occorrente: colori, nastro carta, vecchi cartoni di varie misure (da poter chiedere ai supermercati), vecchi giornali, riviste o volantini pubblicitari, colla, forbici.
Istruzioni: Scopo iniziale dell'attività è ricostruire la scatola di cartone menzionata nel libro. Innanzitutto si passerà a dare il nome alla propria pecora: es. Pecora Ernesta. Poi, su un lato si disegneranno dei cerchi piccolini, come siano piccoli fori per l'aria utile a far respirare la pecora immaginaria che abiterà la scatola.

Feci un altro disegno.
Il mio amico mi sorrise gentilmente, con indulgenza.
«Lo puoi vedere da te», disse, «che questa non è una pecora. È un ariete. Ha le corna».
Rifeci il disegno una terza volta, ma fu rifiutato come i tre precedenti.
«Questa è troppo vecchia. Voglio una pecora che possa vivere a lungo». Questa volta la mia pazienza era esaurita, avevo fretta di rimettere a posto il mio motore. Buttai giù un quarto disegno. E tirai fuori questa spiegazione:
«Questa è soltanto la sua cassetta. La pecora che volevi sta dentro».
Fui molto sorpreso di vedere il viso del mio piccolo giudice illuminarsi:
«Questo è proprio quello che volevo. (4) Pensi che questa pecora dovrà avere una gran quantità d'erba?»
«Perché?»
«Perché dove vivo io, tutto è molto piccolo...»
«Ci sarà certamente abbastanza erba per lei, è molto piccola la pecora che ti ho data».
Si chinò sul disegno:
«Non così piccola che — oh, guarda! — si è messa a dormire...»
E fu così che feci la conoscenza del piccolo principe.

Ogni lato restante verrà decorato in base a 3 domande:

- Lato 1: cosa piace alla tua pecora? Es. Se si decide che le piace mangiare i biscotti, si possono disegnare dei biscotti o si può attaccare l'immagine ritagliata;
- Lato 2: cosa può fare la tua pecora? Es. Può fare dei salti altissimi e può cantare per ore la stessa canzone (quindi, si può scrivere una specie di lista oppure si può raffigurare con un disegno);
- Lato 3: come è la tua pecora? Occorrerà fare una carta di identità della pecora; ossia, disegnarla (di che colore è? Come ha gli occhi? La bocca? Le sue zampe come sono? Ha il pelo folto o rasato? È seria o sorridente? Ha orecchie piccole o grandi?).

Questa scatola potrà anche servire come contenitore personale dove ogni bambino/ragazzo poserà ogni giorno le sue cose (borraccia, merenda, felpa, mascherine di riserva,...). Si può anche scegliere di adibire uno spazio per tenere le scatole di ogni piccolo gruppo/squadra in modo da mantenere più in ordine le varie postazioni.

ATTENZIONI EDUCATIVE: verificare che i bambini/ragazzi procedano più o meno parallelamente (aiutare, nel caso, i più lenti) e fare in modo che ci sia abbastanza materiale per tutti.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività condividere la riflessione che, in tutte le nostre diversità, facciamo parte dello stesso bellissimo piano d'amore che Dio ha per noi. Anche nell'immaginare una pecora siamo tutti differenti, ma ciò non significa che non possiamo essere uniti nell'intento di mantenere ordinato e pulito il nostro angolo di Grest.

4. COSTRUIAMO LA CASSETTA!

CHE IDEA GENIALE! ORA IL PICCOLO PRINCIPE HA LA SUA CASSETTA PER LA PREZIOSA PECORELLA. PERCHÉ NON REALIZZARE ANCHE NOI UNA CASSETTINA PER CUSTODIRE I TESORI DI QUESTO GREST?

FINALITÀ: promuovere la manualità, la creatività e la pazienza; fornire ai ragazzi uno "scrigno" per conservare i ricordi belli del Grest.

DESTINATARI: 8-11 anni - DURATA: 45' - SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, tavoli.

OCCORRENTE: fogli di cartoncino, forbici, scotch, matite, colori, colla.

ISTRUZIONI: Scopo del laboratorio è costruire la propria cassetta con coperchio, attraverso la tecnica degli origami. Con un foglio di 50 x 50 cm si può realizzare una scatola grande circa 20 x 20 cm. Sul web occorrerà scegliere uno schema adeguato. Ogni ragazzo ne costruirà una, ma saranno i compagni a decoragliela! Proprio come quella del Piccolo Principe che conterrà la pecora, ogni cassetta diventerà scrigno prezioso per contenere qualcosa di speciale da proteggere per tutto il Grest.

VARIANTE 6-8 ANNI: far portare ad ogni bambino una scatola da scarpe che verrà decorata, ricoperta a piacimento magari usando la tecnica del decoupage.

VARIANTE 11-14 ANNI: proporre un laboratorio di falegnameria e far costruire ai ragazzi delle cassette di legno

ATTENZIONI EDUCATIVE: l'arte dell'origami richiede pazienza e precisione. Sarà importante dedicare a questo laboratorio un luogo tranquillo e all'ombra.

CONDIVISIONE: l'importanza della cura della scatola fatta con materiali delicati. Far notare che la decorazione fatta dai compagni è già un primo "dono" da custodire.

Percorso di Spiritualità per Animatori

Mi fido di te. Cosa sei disposto a perdere? Cantava Jovanotti qualche anno fa. La fiducia ci espone sempre ad un rischio, ma se non ti fidi, non riesci a fare tutto da solo e sotto il peso della fatica potresti smarrire in senso di ciò che fai. Il brano del Vangelo ci offre l'immagine delle pecore che hanno il grande coraggio di fidarsi, perché sentono e sanno che il Pastore, Gesù, è l'Affidabile. Tu hai il coraggio di fidarti? E gli altri possono fidarsi di te? Per condurre questo Grest sarà importantissimo fidarci e meritare fiducia: del coordinatore, degli altri animatori, di noi stessi, dei ragazzi, dei loro talenti e delle loro famiglie. La meraviglia di questo brano è che le pecore, avendo una relazione viva e profonda con Cristo, ne ascoltano la voce e si lasciano guidare. È quello che desideriamo fare tutti insieme questa estate: essere uniti a Gesù e viverne la Parola tutti insieme! Così che il vero pastore del Grest sia Gesù presente nel "dove due o più sono riuniti nel mio nome".

Suggerimento: durante la giornata, sul gruppo whatsapp degli animatori (o dal vivo), ci diciamo "MI FIDO di TE perché…", evidenziando un pregio di ogni altro animatore immerso con noi in questa avventura.

Attenzione: cercherò di fidarmi di chi mi guida e dei miei compagni cercando sempre di mettere i pregi degli altri prima di vedere i loro difetti. Da parte mia farò di tutto per essere molto affidabile.

Piccolo a chi?

Cosa significa avere coraggio? Come si fa ad aver fiducia in se stessi e negli altri? Avere coraggio significa affrontare qualcosa di difficile, ma che si ritiene giusto, imparando a tenere a bada le paure, credendo in sè e nel risultato che si vuole ottenere. Per avere fiducia in sè (o credere in sè) è necessario conoscersi e per conoscersi è necessario sperimentarsi nell'entrare in relazione con gli altri, essere aperti a tutti e, come dei ricercatori, analizzare quello che succede senza giudizio, ma con la sola voglia di imparare e migliorare.

Per chi vuole crescere nel coraggio, domande come "perchè mi sono sentito/a così?", "se mi muovo in questo modo che succede?", devono diventare compagne di viaggio: essere curiosi di ciò che accade dentro di sè e nelle relazioni è il primo passo per diventare impavidi!

Animatori in azione

Per ogni cosa che accade, non c'è mai solo il male o solo il bene da cogliere, ma un'insieme di sfumature che bisogna imparare a scovare. Soprattutto nei momenti negativi, occorre cercare di essere curiosi, creativi e andare a caccia di positività. Se l'Aviatore si fosse scoraggiato dinanzi ai rifiuti del Piccolo Principe in merito ai primi disegni proposti, non sarebbe giunto alla soluzione geniale di disegnare una cassetta. Dedicate un momento all'ascolto della canzone "Il Dio delle piccole cose" di Max Gazzè. Individuate con gli animatori la presenza di Dio delle piccole cose nella vita quotidiana; elencate situazioni, oggetti, persone e notate quanto sia importante esercitarsi ogni giorno a cercare, nella vita, gli aspetti positivi.

E tu animatore… come immagini la tua pecora?

Disegna la tua pecora e poi scambiala con un compagno. Vedi come può essere diversa la percezione di una stessa cosa? Parti da questa esperienza e fanne tesoro quando dovrai decidere come agire in una determinata situazione o nei confronti di un bambino/ragazzo/compagno di squadra durante il Grest: ricorda che ogni episodio che si verificherà può essere visto e percepito in tanti modi diversi.

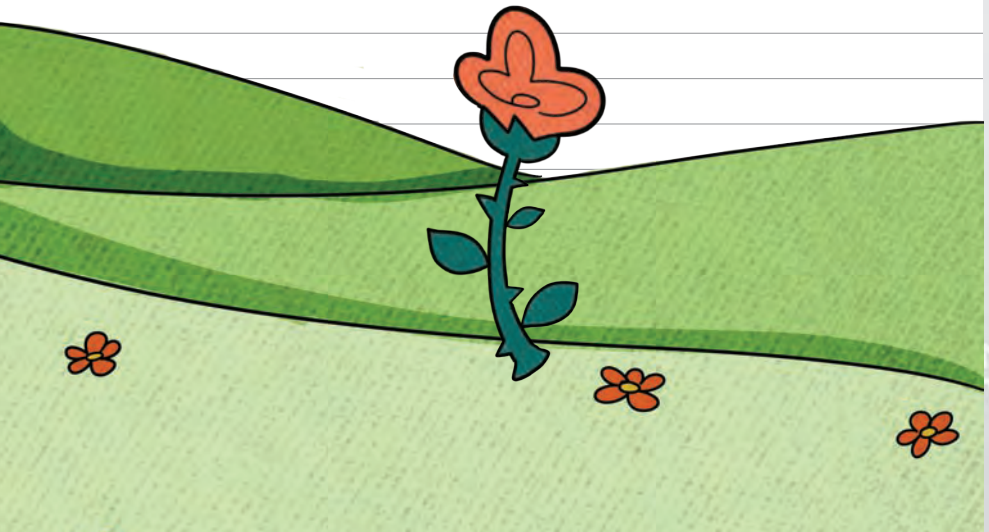
Uno sguardo al Cielo…con gli occhi della Scienza

Direzione Nord

Lo sapevate che osservando il cielo stellato di notte è sempre possibile rintracciare il nord e orientarsi lungo il cammino? Basta individuare la stella polare! Farlo è abbastanza semplice: innanzitutto occorre cercare in cielo la costellazione del Grande Carro, ossia una specie di carretto "disegnato" in cielo da sette stelle (3 sono il manico che ci permette di trascinare il carretto e 4 descrivono il carretto vero e proprio).

Guardando le ultime due stelle del carretto (Merak e Dubhe), proviamo ad immaginare di allungare il lato da loro descritto verso l'alto di una lunghezza pari a 5 volte quella del carretto. Vi troverete in una zona di cielo nella quale c'è una stella un po' più splendente delle altre (attenzione, non è la più luminosa della volta celeste!). Ecco, lei è la stella polare! E mentre tutte le altre stelle si muovono con lo scorrere delle ore, lei rimane sempre ferma ed orientata verso il nord. Ecco perché è diventata grande amica di viaggiatori e navigatori… ma questo, solo nell'emisfero nord del nostro pianeta!

Riprendi il [illegible] e misura in cosa e quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:



Di quale pianeta sei?

3

Di quale pianeta sei?

A guardarci bene, veniamo tutti da "pianeti differenti": ciascuno di noi è un concentrato di storie; è il frutto di un intreccio di relazioni, di esperienze, di occasioni che lo rendono **DIVERSO DA UN ALTRO, UNICO**. Ma si può comprendere la propria unicità senza un vero confronto con gli altri?

È solo grazie alla domanda che il Principe pone all'Aviatore che quest'ultimo comprende la reciproca **ALIENITÀ** ed **ALTERITÀ**.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

Si parte

Quanto è preziosa la tua grazia, o Dio!
Si rifugiano gli uomini all'ombra delle tue ali,
È in te la sorgente della vita,
alla tua luce vediamo la luce.
Concedi la tua grazia a chi ti conosce,
la tua giustizia ai retti di cuore.
Non mi raggiunga il piede dei superbi,
non mi disperda la mano degli empi.
Ecco, sono caduti i malfattori,
abbattuti, non possono rialzarsi. (Salmo 35)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù parlò di molte cose con parabole. E disse: «Ecco, il seminatore uscì a seminare. Mentre seminava, una parte cadde lungo la strada; vennero gli uccelli e la mangiarono. Un'altra parte cadde sul terreno sassoso, dove non c'era molta terra; germogliò subito, perché il terreno non era profondo, ma quando spuntò il sole, fu bruciata e, non avendo radici, seccò. Un'altra parte cadde sui rovi, e i rovi crebbero e la soffocarono. Un'altra parte cadde sul terreno buono e diede frutto: il cento, il sessanta, il trenta per uno. Chi ha orecchi, ascolti». (Mt 13, 3-9)

UN CONTADINO: non c'è mai un terreno uguale all'altro, sono un contadino tra i più esperti di questo pianeta, io semino con coraggio e abbondanza senza badare a quanto seme lancio, so che ogni terreno risponde a modo suo, ma che non c'è terreno che non mi dia un frutto. Poi certo, non mi arrendo mai, c'è tanto lavoro da fare: togliere sassi, spine, proteggere dalla siccità e dal sole, ma ogni terreno di anno in anno migliora, e il frutto è sempre più abbondante. Così è la tua rosa, ha tanta bellezza ed è UNICA. Ci sono le rose anche degli ALTRI, nessuna va disprezzata o non accolta, ognuna ha colori e profumi speciali, e ognuna con la giusta cura può tirar fuori tutta la sua bellezza. Siamo un dono di Dio, e Lui, il contadino migliore che c'è, ci ha seminati bene, ci ha fatto bene, anche se ogni tanto la nostra ricchezza può sembrare nascosta.

Prendiamoci cura

Si propone ai ragazzi un breve speed date; si creano due cerchi o più a seconda dei numeri, uno interno all'altro. Gli animatori elaborano almeno tre domande (ad es: quale è il tuo maggior pregio? quale il tuo peggior difetto? cosa non sopporti?… se ne possono aggiungere altre, tenendo sempre le prime due anche in un diverso ordine) che i ragazzi si fanno reciprocamente in un minuto; al fischio il cerchio esterno ruota di un posto, così che la coppia cambi. Quando tutti hanno parlato con tutti ognuno va a scrivere, nella mappa celeste di squadra, sul suo pianeta quella che sente esser il suo maggior pregio e il peggior difetto. L'animatore fa notare che i ragazzi formano un universo dove ogni pianeta ha pieno diritto di esistere con quello che è e che il compito delle giornate di Grest è quella di esplorare tutti i pianeti.

Di che pianeta sei?

Cerca una cosa bella in OGNI persona che incontri oggi, accogli anche LE DIVERSITÀ COME RICCHEZZA non solo come LIMITE.

Ci misi molto tempo a capire da dove venisse. Il piccolo principe, che mi faceva una domanda dopo l'altra, pareva che non sentisse mai le mie.
Sono state le parole dette per caso che, poco a poco, mi hanno rivelato tutto. Così, quando vide per la prima volta il mio aeroplano (non lo disegnerò perché sarebbe troppo complicato per me), mi domandò: «Che cos'è questa cosa?»
«Non è una cosa — vola. È un aeroplano. È il mio aeroplano».
Ero molto fiero di fargli sapere che volavo. Allora gridò: «Come? Sei caduto dal cielo!»
«Sì», risposi modestamente.
«Ah! Questa è buffa...»
E il piccolo principe scoppiò in una bella risata che mi irritò. Voglio che le mie disgrazie siano prese sul serio. Poi riprese:

«Allora anche tu vieni dal cielo! Di quale pianeta sei?»
Intravidi una luce, nel mistero della sua presenza, e lo interrogai bruscamente:
«Tu vieni dunque da un altro pianeta?» (1)
Ma non mi rispose. Scrollò gentilmente il capo osservando l'aeroplano.
«Certo che su quello non puoi venire da molto lontano...»
E si immerse in una lunga meditazione. Poi, tirando fuori dalla tasca la mia pecora, sprofondò nella contemplazione del suo tesoro.
Voi potete bene immaginare come io fossi incuriosito da quella mezza confidenza su «gli altri pianeti». Cercai dunque di tirargli fuori qualche altra cosa:
«Da dove vieni, ometto? Dov'è la tua casa? Dove vuoi portare la mia pecora?»
Mi rispose dopo un silenzio meditativo:

1. Casa base

Ognuno di noi ha un pianeta da cui proviene, dove si trova il suo quartier generale capace di dargli sicurezza. Averne uno di squadra può rendere questo Grest ancora più divertente!

Finalità: cooperare per costruire il proprio quartier generale.
Destinatari: tutti
Durata: 45'
Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni (deve trattarsi di un ambiente naturale con il suolo di terra o sabbia).
Occorrente: (per ogni squadra) 5 bastoni di scopa o spazzoloni o rami robusti e alti, un rotolo di spago, 5/6 rami, felci o frasche secche, vecchie lenzuola e tovaglie.
Istruzioni: In questo laboratorio, ogni squadra dovrà costruire il proprio quartier generale, seguendo le istruzioni di seguito riportate:

1- Legare con lo spago 2 bastoni tra loro, a formare due V rovesciate;
2- Lasciare in alto un po' di spazio per creare un appoggio. Piantare le 2 V rovesciate a terra e collegarle con un ramo trasversale.
3- Fissare con lo spago il ramo lungo le pareti inclinate, a rastrelliera;
4- Con felci, frasche o vecchie lenzuola, ricoprire le pareti inclinate.

Il quartier generale della propria squadra è pronto, ora lo si può addobbare, ma solo con decorazioni naturali e di recupero.

Attenzioni educative: per permettere la partecipazione di tutti, si potrebbero coinvolgerei più piccoli nel colorare con le tempere i bastoni "portanti" o nel decorare con disegni o nello scrivere il nome del quartier generale sul lenzuolo che poi andrà a ricoprire le pareti.
Condivisione: al termine dell'attività, riflettere sul fatto che "costruire insieme ci fa apprezzare maggiormente il risultato finale; aver dato una forma concreta a questi pochi materiali che erano a disposizione, ha permesso di creare una piccola casa base condivisa. La casa è un luogo dove possiamo rifugiarci, magari per fare quattro chiacchiere, per bere un sorso d'acqua, per ripararci un attimo dal sole, ma questa casa non ha porte; su questa casa si può sostare, ma non stare fissi, perché la casa felice è quella sempre aperta a lasciar entrare gli altri e a lasciar uscire per scoprire il mondo intero". Il quartier generale può restare allestito per tutto il tempo del Grest; in tal caso, si potranno redigere delle regole per mantenerla ordinata e pulita, fare i turni di sorveglianza.

«Quello che c'è di buono, è che la cassetta che mi hai dato, le servirà da casa per la notte».
«Certo. E se sei buono ti darò pure una corda per legare la pecora durante il giorno. E un paletto».
La mia proposta scandalizzò il piccolo principe. «Legarla? Che buffa idea!»
«Ma se non la leghi andrà in giro e si perderà...» (2)
Il mio amico scoppiò in una nuova risata: «Ma dove vuoi che vada!»
«Dappertutto. Dritto davanti a sé...»
E il piccolo principe mi rispose gravemente: «Non importa, è talmente piccolo da me!»
E con un po' di malinconia, forse, aggiunse:
«Dritto davanti a sé non si può andare molto lontano...»

Avevo così saputo una seconda cosa molto importante! Che il suo pianeta nativo era poco più grande di una casa. Tuttavia questo non poteva stupirmi molto. Sapevo benissimo che, oltre ai grandi pianeti come la Terra, Giove, Marte, Venere ai quali si è dato un nome, ce ne sono centinaia ancora che sono a volte piccoli che si arriva sì e no a vederli col telescopio. Quando un astronomo scopre uno di questi, gli dà per nome un numero. Lo chiama per esempio: «l'asteroide 3251».
Ho serie ragioni per credere che il pianeta da dove veniva il piccolo principe sia l'asteroide B 612. Questo asteroide è stato visto una sola volta al telescopio da un astronomo turco. Aveva fatto allora una grande dimostrazione della sua scoperta a un Congresso Internazionale d'Astronomia. Ma in costume com'era, nessuno lo aveva preso sul serio. I grandi sono fatti così.

2. Cosa ci lega?

Non possiamo certo permetterci di perdere la nostra cara, amata pecorella, benché, ammettiamolo, non è bello legare qualcuno. Provare per credere.

Finalità: aiutare i ragazzi a comprendere come ogni nostra relazione genera legami e abbia conseguenze che riguardano tutti.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, proporzioni adeguate al numero delle squadre.
Occorrente: un anello di ferro, corde, stringhe, materiale per le singole azioni descritte di seguito.
Istruzioni: I giocatori sono suddivisi in squadre da un massimo di 5-6 giocatori che si dispongono in cerchio. Al centro del cerchio, è posto un anello di ferro al quale sono legate 5-6 pezzi di corda, uno per giocatore, della lunghezza di 1 metro. Dall'altro capo delle corde è attaccata una stringa che viene legata alla caviglia dei singoli giocatori. Ogni giocatore riceve poi un foglietto sul quale è scritta un'azione che deve compiere e come farla. È fondamentale che i ragazzi non rivelino a nessuno il contenuto del proprio foglietto ma cerchino solo di realizzarlo. Vince la squadra che nel minor tempo possibile e nell'ordine giusto, riesce a fare tutte le azioni riportate sui foglietti.

Esempio di azioni: impila le sedie nell'angolo destro nel fondo della sala (nell'ordine devi essere l'ultimo) - raggiungi il foglio sotto la quercia e disegna un fiore (non c'è ordine di esecuzione) - riordina le carte da poker sparse sul pavimento (nell'ordine devi essere il secondo) - costruisci un aereo di carta prendendo un foglio rosso (nell'ordine devi essere il primo)
Variante: è utile riadattare le azioni che ogni ragazzo deve fare, affinché siano adeguate alle capacità motorie specifiche e alle fasce di età. Si può pensare di far fare a tutte le squadre le stesse prove con un ordine diverso o pensare di diversificarle tutte.
Attenzioni educative: è utile costituire delle squadre dove ci sono ragazzi della stessa età per aiutarli a vivere il gioco in maniera più equa. Se invece si vogliono sottolineare anche le differenze, è bene mescolare bene i ragazzi. Per limitare la diffusione del Covid, si può provvedere alla moltiplicazione del materiale, in modo che ogni squadra abbia il suo. Se questo non è possibile si suggerisce che le squadre compiano il gioco una per volta, calcolando successivamente il tempo impiegato. In questo caso, dopo ogni turno, è bene sanificare gli oggetti.
Condivisione: il gioco ci ha aiutato a visualizzare i legami attraverso le corde che hanno legato le squadre. Spesso, nella nostra quotidianità, non vediamo sempre i legami che abbiamo con gli altri e se pensiamo solo a noi stessi e prendiamo decisioni considerando solo le nostre priorità, possiamo disorientare chi a noi si è legato.

Fortunatamente per la reputazione dell'asteroide B 612 un dittatore turco impose al suo popolo, sotto pena di morte, di vestire all'europea.
L'astronomo rifece la sua dimostrazione nel 1920, con un abito molto elegante. E questa volta tutto il mondo fu con lui.
Se vi ho raccontato tanti particolari sull'asteroide B 612 e se vi ho rivelato il suo numero, è proprio per i grandi che amano le cifre. Quando voi gli parlate di un nuovo amico, mai si interessano alle cose essenziali. Non si domandano mai: «Qual è il tono della sua voce? Quali sono i suoi giochi preferiti? Fa collezione di farfalle?»
Ma vi domandano: «Che età ha? Quanti fratelli? Quanto pesa? Quanto guadagna suo padre?» Allora soltanto credono di conoscerlo. Se voi dite ai grandi: «Ho visto una bella casa in mattoni rosa, con dei gerani alle finestre, e dei colombi sul tetto», loro non arrivano a immaginarsela. Bisogna dire: «Ho visto una casa di centomila lire», e allora esclamano: «Com'è bella». (3)
Così se voi gli dite: «La prova che il piccolo principe è esistito, sta nel fatto che era bellissimo, che rideva e che voleva una pecora. Quando uno vuole una pecora è la prova che esiste».
Be', loro alzeranno le spalle, e vi tratteranno come un bambino. Ma se voi invece gli dite: «Il pianeta da dove veniva è l'asteroide B 612» allora ne sono subito convinti e vi lasciano in pace con le domande. Sono fatti così. Non c'è da prendersela.

3. StrampaSette

E noi sapremmo descriverci in modo un po' strampalato, lontano dagli schemi degli adulti? Sperimentiamolo con questo speciale Indovina chi!

Finalità: riflettere su se stessi e su come si potrebbe presentare agli altri a partire da descrizioni curiose.

Destinatari: 6-11 anni -

Durata: 30'

Spazio necessario: interno/esterno, di medie dimensioni.

Occorrente: (per ogni giocatore) un foglietto a forma di carta da gioco e un penna. Tabella con le caratteristiche strampalate.

Istruzioni: L'animatore avrà preparato precedentemente un tabellone con un elenco di caratteristiche e un un'icona corrispondente a fianco di ognuna (sarà opportuno ricercare le icone giuste. Esempio: Ho paura dei ragni =). Ogni giocatore sceglierà in segreto tre caratteristiche e disegnerà le icone corrispondenti sul proprio foglietto, componendo così una card di 3 icone che lo descrivono in merito ad emozioni, gusti, passioni, informazioni strane. Il foglietto verrà usato come carta da gioco. La squadra si disporrà su due o tre righe, come sul set del tradizionale "Indovina chi?". Uno dei giocatori sarà lo "StrampaMaster": il suo scopo sarà elencare di volta in volta delle caratteristiche indicate nel tabellone. Ad esempio, inizierà dicendo: "Il Piccolo Principe… ha paura dei ragni". Tutti coloro che hanno l'icona dei ragni, taglieranno il pezzetto di foglio in cui l'avranno disegnata.
Lo "StrampaMaster" continuerà con altre caratteristiche, fino a un massimo di sette. Il giocatore che non avrà più caratteristiche, si metterà seduto. Vince la squadra che sarà rimasta con più giocatori in piedi, al termine delle sette descrizioni dello "StrampaMaster".

Un elenco di "caratteristiche" possibili può essere: le barzellette mi fanno sorridere - Mi arrabbio quando perdo - I ragni mi fanno schifo - Mi sento felice quando salto sul letto - Divento triste con il temporale - A volte mi piacerebbe avere le cose degli altri - Adoro il gelato - La pizza non mi piace molto - Mi piace giocare coi videogiochi - Durante la settimana faccio sport - Mi piace danzare - La matematica è la mia passione - Mi piace leggere - Secondo me il cioccolato bianco è il migliore - Abito in una casa con porte e finestre - La luna sembra fatta di formaggio - A volte canto sotto la doccia - Colleziono spore, muffe e funghi.

Variante 11-14 anni: con i più grandi, si può aggiungere una parte introduttiva in cui i ragazzi scriveranno le proprie caratteristiche, in termini di emozioni, paure, gusti, ecc. e disegneranno da soli le icone.

Attenzioni educative: nel corso del gioco, occorrerà aiutare i più piccoli a comprendere ed eventualmente ricordare cosa rappresenta il simbolo; diversamente si potrà affiggere un cartellone per tutta la durata del gioco.

Condivisione: alla fine del gioco, riflettete sul significato del gioco, riprendendo le parole del libro e provocando i ragazzi con la domanda "Quando conoscete qualcuno, approfondite i suoi gusti, passioni, emozioni o vi soffermate, come i grandi, alle cose che si possono contare e quantificare?".

I bambini devono essere indulgenti coi grandi.
Ma certo, noi che comprendiamo la vita, noi ce ne infischiamo dei numeri! Mi sarebbe piaciuto cominciare questo racconto come una storia di fate. Mi sarebbe piaciuto dire:
«C'era una volta un piccolo principe che viveva su di un pianeta poco più grande di lui e aveva bisogno di un amico...»
Per coloro che comprendono la vita, sarebbe stato molto più vero. Perché non mi piace che si legga il mio libro alla leggera. È un grande dispiacere per me confidare questi ricordi. Sono già sei anni che il mio amico se ne è andato con la sua pecora e io cerco di descriverlo per non dimenticarlo. (4) È triste dimenticare un amico. E posso anch'io diventare come i grandi che non s'interessano più che di cifre.

Ed è anche per questo che ho comperato una scatola coi colori e con le matite.
Non è facile rimettersi al disegno alla mia età quando non si sono fatti altri tentativi che quello di un serpente boa dal di fuori e quello di un serpente boa dal di dentro, e all'età di sei anni. Mi studierò di fare ritratti somigliantissimi. Ma non sono affatto sicuro di riuscirvi. Un disegno va bene, ma l'altro non assomiglia per niente. Mi sbaglio anche sulla statura. Qui il piccolo principe è troppo grande. Là è troppo piccolo. Esito persino sul colore del suo vestito. E allora tento e tentenno, bene o male. E finirò per sbagliarmi su certi particolari più importanti. Ma questo bisogna perdonarmelo. Il mio amico non mi dava mai delle spiegazioni. Forse credeva che fossi come lui. Io, sfortunatamente, non sapevo vedere le pecore attraverso le casse. Può darsi che io sia un po' come i grandi. Devo essere invecchiato.

4. Il facile ricordo

Fa benissimo l'aviatore a cercare di non dimenticare il Piccolo Principe. Le persone che ci hanno reso felici o che ci hanno aiutato a credere, non vanno dimenticate! E voi? Come siete messi a memoria? Perché non allenare un po' le strategie di ricordo?

Finalità: portare i ragazzi a migliorare le proprie capacità di osservazione, sviluppare e potenziare la memoria e perfezionare le strategie usate per ricordare.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni
Occorrente: una sagoma di cartone del piccolo principe di almeno 1,5 mt di altezza; tanti costumi di scena e accessori vari.
Istruzioni: Prima dell'inizio del gioco, gli animatori avranno preparato una sagoma del piccolo principe svestita. Al via, vestiranno la sagoma e la mostreranno alle squadre che, in 30 secondi di tempo, dovranno memorizzare il modo in cui è stata abbigliata. Scaduto il tempo, la sagoma verrà coperta, abbigliata in modo differente e mostrata ancora una volta alle squadre. Avranno altri 30 secondi per notare le differenze, dopodiché la sagoma verrà coperta ancora una volta. A questo punto, ogni squadra dovrà confrontarsi e segnare su un foglio le differenze osservate. Vince la squadra che riesce a notarne il maggior numero. Il gioco può ripetersi in più manche.

Attenzioni educative: uno degli obiettivi del gioco è quello di distinguere gli oggetti e la loro collocazione, pertanto, se si suddivide il gioco in più manche, è bene aumentare la difficoltà gradualmente: partendo con il modificare solo 3-4 indumenti, fino a cambiarne un numero maggiore.
Condivisione: al termine del gioco, si potrebbe chiedere alle squadre di condividere le strategie utilizzare per ricordare meglio, e quindi per vincere. Una importante momento di condivisione può coincidere con il racconto dei bambini e dei ragazzi del ricordo di situazioni o persone che non vedono più frequentemente.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ ĵ Ŵ ŋ ł ő ì

I semi, a vederli, sono tutti uguali, ma dentro di loro vi è una diversità nascosta, una serie di unicità che distingueranno la pianta che nascerà da ogni altra. Ogni bambino del Grest è un seme che Dio chiama a raggiungere la sua pienezza, diventando la versione migliore di sé. Dobbiamo però ricordarci che ciascun seme ha bisogno di cure specifiche per poter crescere: chi più acqua, chi meno, chi tanto sole, chi ombra… Questo non deve spaventarci, ma stimolarci a cercare di comprendere di cosa abbia bisogno ogni singolo bambino per poter fiorire. Ciò che ci impegneremo a costruire insieme in questo Grest è il terreno fertile in cui ognuno potrà crescere e migliorare. La rete delle nostre relazioni, se ben vissuta, sarà il luogo ideale per ogni bambino, se sapremo stare attenti alle diversità. Il costruire il terreno buono, di cui parla il Vangelo, ci invita a rispettare le diverse esigenze e i giusti tempi, affinché ogni seme possa mettere le proprie radici senza bruciarsi o soffocare.

Suggerimento: quali sono stati i rovi di questa giornata? Quali le spine o i sassi che hanno impedito ai semi di crescere? Ciascuno cercherà di condividere all'interno dell'equipe educativa, quando nel nostro gruppo siamo stati di ostacolo alla crescita dei ragazzi a noi affidati.

Attenzione: nella giornata di oggi cercherò di fare attenzione a ciò che rende "unico" ogni ragazzo che mi è affidato, cercando di comprendere insieme agli altri le cure necessarie per essere "terreno buono".

Piccolo a chi?

La diversità è un grande ricchezza: l'altro è una ricchezza per me ed io lo sono per l'altro. Se comprendiamo e accettiamo profondamente questa affermazione, ben presto subentrerà la curiosità che è la vera chiave per scoprire la ricchezza dell'altro e per fare in modo che gli altri scoprano le nostre ricchezze (talenti, qualità, passioni ecc.).

Solo dopo esserci vicendevolmente scoperti nella nostra diversità potremo mettere a disposizione le nostre "preziosità" per il bene nostro e per quello degli altri.

Animatori in azione

Si dice spesso che ognuno di noi è un mondo a sé. Effettivamente, siamo tutti "pianeti umani" differenti perché unici, ma è solo la condivisione con l'altro che ci fa mettere in luce la nostra vera unicità. Sperimentarlo con un gioco, ci permetterà di imprimerlo nella memoria: a terra saranno disegnati tanti cerchi (i pianeti) ognuno per ogni animatore. Si compirà una staffetta speciale: il primo della squadra dovrà raggiungere il primo pianeta, solo dopo potrà partire il secondo che, prima di arrivare sul suo pianeta, dovrà battere cinque al primo, e così via, finché ognuno non avrà raggiunto il proprio pianeta. Quando tutti sono al proprio posto, il gruppo dovrà redigere un elenco di differenze che ci sono tra i membri. Vince la squadra che avrà fatto un elenco più nutrito di tutte le differenze.

E tu animatore… Su quale pianeta vorresti essere in questo momento della vita?

Immagina un nome per il tuo pianeta e tre aggettivi per descriverlo. Poi, scambialo con un tuo compagno e rifletti su come ognuno, in questo determinato momento, ha nel cuore una situazione, un'emozione, un sogno che spesso resta nascosto e che si può vedere solo attraverso un telescopio. Costruisci simbolicamente "un telescopio speciale" per guardare, scoprire e rispettare i desideri e le aspettative dei tuoi compagni di avventura.

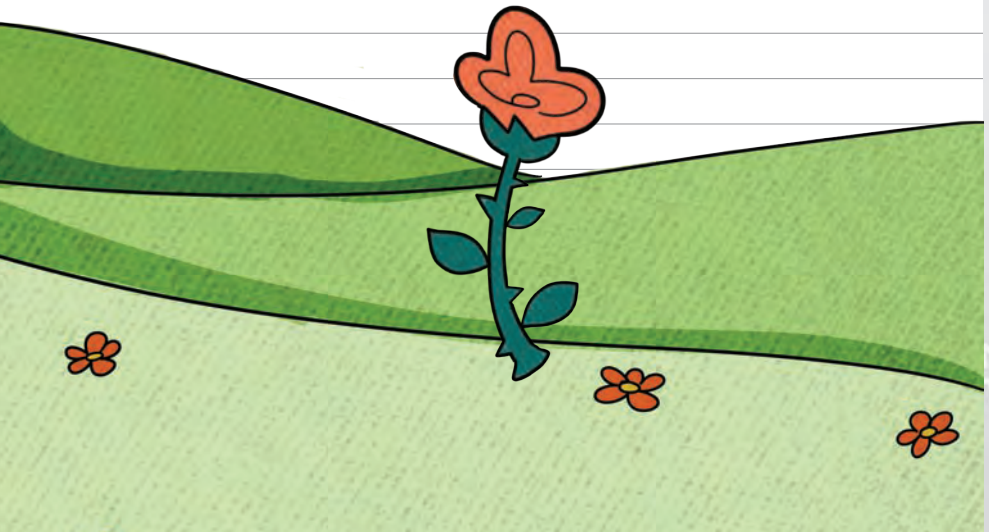
Uno sguardo al Cielo…con gli occhi della Scienza

Il cielo è sempre più blu

Lo sapevate che non è da tutti poter godere di uno splendido cielo blu? Se abitassimo sulla luna non potremmo mai godere di tale spettacolo. Ma quel è il segreto di questo prodigio tutto terrestre? Il segreto risiede nella nostra atmosfera che,- non solo è ricca di gas utili per farci respirare e sopravvivere; l'atmosfera, infatti, riesce anche a "giocare" con la luce, restituendoci un cielo così meraviglioso.

La luce proveniente dal sole è il risultato di tante onde elettromagnetiche di "colore" diverso (diversa lunghezza d'onda); alcuni di questi colori, ossia alcune di queste onde riescono a schivare più facilmente le particelle che compongono l'atmosfera e arrivano a noi sane e salve. Le onde "blu", invece, interagiscono con le piccole particelle dei gas atmosferici ed è come se rimbalzassero su esse schizzando via in tutte le direzioni. In questo modo "colorano" il cielo di blu donandogli il suo caratteristico colore.

Riprendi il [illegible] e misura in cosa e quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:



È VERO CHE LE PECORE MANGIANO TUTTI GLI ARBUSTI? 4

È VERO CHE LE PECORE MANGIANO TUTTI GLI ARBUSTI?

È troppo importante per il Piccolo Principe avere questa rassicurazione: esiste un modo per liberarsi degli arbusti infestanti come quelli dei baobab?

C'è sempre modo per eliminare dalla propria vita ciò che rappresenta un pericolo, una minaccia, un ingombro per l'anima?

C'è qualcosa o qualcuno che può aiutarci ad ESSERE LIBERI?

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

I PREPARATIVI DEL MATTINO

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

SI PARTE

Saldo è il mio cuore, o Dio,
saldo è il mio cuore.
Voglio cantare, a te voglio inneggiare:
svegliati, mio cuore.
Ti loderò tra i popoli, Signore,
a te canterò inni tra le genti,
perché la tua bontà è grande fino ai cieli,
e la tua fedeltà fino alle nubi. (Salmo 56)

ALLA RICERCA DI NUOVI PIANETI

Gesù espose loro un'altra parabola, dicendo: «Il regno dei cieli è simile a un uomo che ha seminato del buon seme nel suo campo. Ma, mentre tutti dormivano, venne il suo nemico, seminò della zizzania in mezzo al grano e se ne andò. Quando poi lo stelo crebbe e fece frutto, spuntò anche la zizzania. Allora i servi andarono dal padrone di casa e gli dissero: «Signore, non hai seminato del buon seme nel tuo campo? Da dove viene la zizzania?». Ed egli rispose loro: «Un nemico ha fatto questo!». E i servi gli dissero: «Vuoi che andiamo a raccoglierla?». «No, rispose, perché non succeda che, raccogliendo la zizzania, con essa sradichiate anche il grano. Lasciate che l'una e l'altro crescano insieme fino alla mietitura e al momento della mietitura dirò ai mietitori: Raccogliete prima la zizzania e legatela in fasci per bruciarla; il grano invece riponetelo nel mio granaio». (Mt 13,24-30)

UN CONTADINO: **che sorpresa quando ho scoperto la zizzania che prendeva posto nel campo di grano che con tanta cura avevo seminato in questa parte di pianeta. I miei contadini se la son presa con me pensando che avessi seminato del cattivo seme, ma invece è stato un NEMICO a farlo. Non ho avuto fretta a estirparla avrei rovinato tutto il raccolto, so che il seme che ho seminato è forte, è più forte di ogni zizzania. Dio ci ha fatto bene, ma non mancano nella nostra vita le fatiche e i pericoli, ma LA FORZA DEL BENE VINCE SEMPRE IL MALE se abbiamo pazienza e non ci lasciamo spaventare. Dobbiamo difendere la nostra rosa, sapendo che è forte e sa resistere alle difficoltà, e diventerà più forte, se non ci lasciamo spaventare e perseveriamo a curarla. DIO È PIÙ FORTE DI OGNI MALE e ci ha reso forti, ci ha dato tutto quello che è necessario per vincere.**

PRENDIAMOCI CURA

L'animatore ha preparato delle sagome di asteroidi; insieme ai ragazzi si ragiona su quali sono le difficoltà che stanno incontrando nelle attività estiva, difficoltà che sentono "attaccare" e mettere in pericolo i loro pianeti. Insieme poi sull'orlo della mappa si trovano parole che facciano da scudo spaziale contro questi asteroidi.

DI CHE PIANETA SEI?

Non chiudere gli occhi verso le cose brutte che accadono, l ơ l t Ĥ dž ő **NON VEDERE IL MALE INTORNO A TE, ma cerca insieme agli altri come migliorare le cose.**

Ogni giorno imparavo qualche cosa sul pianeta, sulla partenza, sul viaggio. Veniva da sé, per qualche riflessione.
Fu così che al terzo giorno conobbi il dramma dei baobab.
Anche questa volta fu merito della pecora, perché bruscamente il piccolo principe mi interrogò, come preso da un grave dubbio:
«È proprio vero che le pecore mangiano gli arbusti?»
«Sì, è vero». «Ah! Sono contento».
Non capii perché era così importante che le pecore mangiassero gli arbusti. Ma il piccolo principe continuò: «Allora mangiano anche i baobab?»

Feci osservare al piccolo principe che i baobab non sono degli arbusti, ma degli alberi grandi come chiese e che se anche avesse portato con sé una mandria di elefanti, non sarebbe venuto a capo di un solo baobab.
L'idea della mandria di elefanti fece ridere il piccolo principe:
«Bisognerebbe metterli gli uni su gli altri...»
Ma osservò saggiamente:
«I baobab prima di diventar grandi cominciano con l'essere piccoli».
«È esatto! Ma perché vuoi che le tue pecore mangino i piccoli baobab?»
«Be'! Si capisce», mi rispose come se si trattasse di una cosa evidente.

1. Semi di pregi o di difetti?

Sembra proprio che i semi sui pianeti siano un po' come i pregi e i difetti che ci sono dentro di noi. Del resto, ogni uomo è un po' un pianeta a sé. Proviamo a scoprire meglio quali sono le nostre erbe da coltivare e quelle da scartare!

Finalità: riconoscere i propri pregi e difetti attraverso l'analisi di quello che gli altri vedono in ciascuno.
Destinatari: tutti
Durata: 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.
Occorrente: due cartelloni, post it (o bigliettini o cartoncini di due colori diversi), penne per tutti.
Istruzioni: Prima di cominciare, vanno preparati due cartelloni con sopra disegnati o colorati 2 pianeti (si distinguerà uno che rappresenta i punti di forza, l'altro che rappresenta i punti deboli). Si prepareranno anche post-it/bigliettini/cartoncini di 2 colori. Il gioco, per avere "massima resa", deve essere anticipato da una riflessione personale sui pregi e difetti di ciascuno. Quindi ogni ragazzo scriverà sui rispettivi bigliettini i suoi punti di forza e i suoi punti di debolezza, attaccandoli al cartellone di riferimento. A questo punto la situazione prevede che i ragazzi si dispongano in cerchio. A turno, ognuno di loro si siederà al centro: i compagni rifletteranno ed esprimeranno, in modo ordinato, i pregi che hanno colto in lui/lei nel corso del Grest (o degli anni di conoscenza). Si verificherà che coincidano o meno con quelli che lui stesso ha riconosciuto in se stesso. Se coincidono, si "strapperanno" i suoi difetti dal cartellone.

Attenzioni educative: i biglietti che i ragazzi attaccano sui cartelloni vanno scritti in modo anonimo. Se qualcuno non vuole sedersi al centro del cerchio perché timido, è meglio non forzarlo.
Condivisione: al termine dell'attività fare notare quanto sia bello osservare il viso stupito di chi si ritrova al centro del cerchio, quando sente tutto il bello che gli altri vedono in lui/lei e si rende conto che sono state colte delle sfumature e degli aspetti che non sapeva di avere. L'idea di togliere i difetti dal cartellone quando vengono indovinati, ci deve far comprendere che se si vuole migliorare, per prima cosa vanno individuati i punti deboli e occorre capire su cosa lavorare. L'individuazione dei pregi da parte degli altri aiuta a trovare le risorse e le energie necessarie per il miglioramento.

E mi ci volle un grande sforzo d'intelligenza per capire da solo questo problema. Infatti, sul pianeta del piccolo principe ci sono, come su tutti i pianeti, le erbe buone e quelle cattive. Di conseguenza: dei buoni semi di erbe buone e dei cattivi semi di erbe cattive. Ma i semi sono invisibili. Dormono nel segreto della terra fino a che all'uno o all'altro pigli la fantasia di risvegliarsi. (1)
Allora si stira, e sospinge da principio timidamente verso il sole un bellissimo ramoscello inoffensivo. Se si tratta di un ramoscello di ravanello o di rosaio, si può lasciarlo spuntare come vuole. Ma se si tratta di una pianta cattiva, bisogna strapparla subito, appena la si è riconosciuta.

C'erano dei terribili semi sul pianeta del piccolo principe: erano i semi dei baobab. Il suolo ne era infestato. Ora, un baobab, se si arriva troppo tardi, non si riesce più a sbarazzarsene. Ingombra tutto il pianeta. Lo trapassa con le sue radici. E se il pianeta è troppo piccolo e i baobab troppo numerosi, lo fanno scoppiare.
«È una questione di disciplina», mi diceva più tardi il piccolo principe. «Quando si ha finito di lavarsi al mattino, bisogna fare con cura la pulizia del pianeta. Bisogna costringersi regolarmente a strappare i baobab appena li si distingue dai rosai ai quali assomigliano molto quando sono piccoli. È un lavoro molto noioso, ma facile». (2)

ų ¯ ½dž Ĥ ŭ ơ dž Ŵ ŋ Ŵ è ő dž ő l ŭ Ŵ

PER IL PICCOLO PRINCIPE, QUELLA DI RIPULIRE IL PIANETA È UNA QUESTIONE DI DISCIPLINA, COSÌ ń ơ Ɣ ő ŋ ő ǰ ő ő njnj ő dž ǫ ơ ǂ ő dž l ơ M̂ ń ŭ dž ŭ ő ǫ ǫ Ĥ ŋ Ŵ dž Ŵ ǂ ŭ ǫ Ŵ dž ő Ŵ ǫ ¯ l ơ njŭ dž ơ ^ ŋ Ŵ è ő dž ő l SE PUÒ SEMBRARE NOIOSO, FARLO ANCHE PER GIOCO CI AIUTA A DIVENTARE PIÙ ATTENTI E VELOCI.

FINALITÀ: insegnare ai bambini e ai ragazzi come fare la raccolta differenziata e, al contempo sensibilizzare, sull'importanza e necessità di tale attività.
DESTINATARI: tutti
DURATA: 15' a manche
SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.
OCCORRENTE: tanti oggetti di vario genere, scatoloni/contenitori predisposti per la raccolta differenziata (ogni squadra dovrà avere i propri) distinti per colore e scritte (carta, vetro, plastica, organico,…).
ISTRUZIONI: Scopo del gioco è raccogliere tutti gli oggetti sparsi sul campo da gioco e depositarli nei contenitori corretti. Occorrerà distribuire in modo visibile, nello spazio disponibile per il gioco ed in modo casuale, tutti gli oggetti scelti. Le squadre si disporranno in fila indiana, ai lati del campo da gioco, vicini ai contenitori differenziati all'interno dei quali i ragazzi riporranno gli oggetti. Al via, partiranno in contemporanea i primi bambini della fila di ogni squadra, raccoglieranno un solo oggetto e lo porteranno nel contenitore della raccolta differenziata della propria squadra, cercando di metterlo in quello giusto.
Solo a quel punto, partirà il secondo compagno di squadra e così via fino al termine degli oggetti. A quel punto, gli animatori controlleranno i vari contenitori della differenziata e conteranno solo gli oggetti differenziati in modo corretto. Vincerà la squadra che otterrà un maggior punteggio.
ATTENZIONI EDUCATIVE: con i bambini più piccoli si possono usare disegni o scritte che aiutino a riconoscere il materiale da cui sono fatti gli oggetti. Evitare di mettere oggetti di vetro, anche in questo caso si possono usare disegni o scritte.
CONDIVISIONE: il gioco diventa un'occasione per chiedere ad ogni ragazzo di impegnarsi a fare correttamente la raccolta differenziata, iniziando in Oratorio nei giorni di Grest. Con i più grandi, si può organizzare anche un incontro con esponenti di aziende territoriali che lavorano per l'educazione alla sostenibilità, così da approfondire ulteriormente la tematica.

E un giorno mi consigliò di fare un bel disegno per far entrare bene questa idea nella testa dei bambini del mio paese. «Se un giorno viaggeranno», mi diceva, «questo consiglio gli potrà servire. Qualche volta è senza inconvenienti rimettere a più tardi il proprio lavoro. Ma se si tratta dei baobab è sempre una catastrofe. Ho conosciuto un pianeta abitato da un pigro. Aveva trascurato tre arbusti...»
E sull'indicazione del piccolo principe ho disegnato quel pianeta. Non mi piace prendere il tono del moralista. Ma il pericolo dei baobab è così poco conosciuto, e i rischi che correrebbe chi si smarrisse su un asteroide, così gravi, che una volta tanto ho fatto eccezione.

E dico: «Bambini! Fate attenzione ai baobab!» (3)
E per avvertire i miei amici di un pericolo che hanno sempre sfiorato, come me stesso, senza conoscerlo, ho tanto lavorato a questo disegno. La lezione che davo, giustificava la fatica. Voi mi domanderete forse: Perché non ci sono in questo libro altri disegni altrettanto grandiosi come quello dei baobab? La risposta è molto semplice: Ho cercato di farne uno, ma non ci sono riuscito. Quando ho disegnato i baobab ero animato dal sentimento dell'urgenza.

3. ZeroBaobab

Il suggerimento è prezioso: facciamo attenzione ai baobab, soprattutto nel prossimo gioco, in cui tenteranno di sfuggirci dalle mani!

Finalità: divertirsi e sperimentare le diverse abilità di ciascuno, nell'obiettivo condiviso di ridurre "la grandezza dei baobab".

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazio necessario: esterno, di grandi dimensioni.

Occorrente: 50 mollette per stendere i panni, possibilmente dello stesso colore; pennarelli indelebili (il numero dipende anche dal numero di squadre eventualmente coinvolte); almeno 40 mt di nastro segnaletico per delimitare il campo.

Istruzioni: Prima di cominciare il gioco, gli animatori avranno:

- preparato un'area di gioco quadrata, 10 mt x 10 mt circa;
- scritto con il colore indelebile, sulle mollette, numeri multipli di cinque: 5, 10, 15, 20, 25, avendo cura di avere più mollette da 5 e da 10, al fine di rendere il gioco più dinamico e lungo.

Le mollette andranno attaccate su tutta la maglia di due o tre animatori che si muoveranno per il campo. I giocatori, partendo due alla volta, dovranno rincorrere e strappare una molletta (vale solo prenderle una alla volta!) e riportarla alla base.

Ogni squadra partirà con punteggio "100" che andrà scalato, sottraendo il valore delle mollette strappate ai baobab, ma attenzione: si dovrà arrivare a zero in modo esatto, niente di più e niente di meno, per cui i giocatori dovranno fare bene le operazioni di sottrazione. Le mollette inutili andranno restituite in corsa agli animatori che le riattaccheranno sulla maglia. Gli animatori "baobab" dovranno sempre scappare rimanendo nell'area di gioco. Le dimensioni dell'area di gioco e il numero di animatori "baobab" dipenderanno comunque dal numero di squadre eventualmente coinvolte. Si può anche pensare di proporre un "tutti contro tutti" facendo attenzione alla compatibilità tra le norme anti-covid e la densità di persone coinvolte.

Attenzioni educative: il livello di impegno fisico dovrà essere proporzionato all'età dei partecipanti. Gli animatori "baobab" non dovranno eccedere nella corsa, soprattutto con i più piccoli o i meno performanti in questo tipo di gioco.

Condivisione: non è fondamentale, in questo tipo di gioco, proporre una riflessione conclusiva molto lunga, ma l'esperienza può essere comunque un'occasione per cogliere difficoltà e differenze di attitudini presenti nel gruppo (correre, processi matematici, gioco cooperativo).

Percorso di Spiritualità per Animatori

In ciascuno di noi, e anche nel Grest, il bene di cui siamo capaci è sempre impastato di difetti e di fragilità. Nel grano c'è anche l'erbaccia, detta zizzania. Se però il nostro sguardo si sofferma solo sui difetti, rischiamo di non vedere il bello. Non cadiamo nella tentazione di andare a individuare e sradicare ogni possibile difetto mio, degli altri, del Grest ("vuoi che andiamo a raccogliere la zizzania?"). I nostri occhi devono essere rivolti al bene che c'è (il grano) e le nostre attenzioni e cure a farlo crescere. Non è tanto sradicando il male che si cresce, ma fortificando il bene che è in ciascuno di noi. Alcuni dei difetti che ci sembravano importanti perderanno di significato man mano che il bene cresce, e molti scompariranno da soli. Quando avrò saputo vedere la bellezza che è nel Grest e negli altri, quando cioè il grano sarà maturo, finalmente potremo lavorare anche sui difetti, ma senza danneggiare il bene.

Suggerimento: ci chiediamo scusa per tutte le volte che oggi, e nei giorni passati, abbiamo cercato di sradicare negli altri qualcosa, senza fare attenzione al bene che avevano da offrire.

Attenzione: in questa giornata di Grest cercherò di "far crescere", stimolando al bene i ragazzi affidati, ma anche gli amici animatori.

Animatori in azione

Misurarsi con gli altri è un modo per cercare di sentirsi sempre più liberi: a coppie, al centro del gruppo, proponete delle sfide a chi riesce prima a togliersi le calze senza usare le mani. Niente di tutto questo è facile e ancor più difficile è spazzare via le erbacce dell'imbarazzo, del sentirsi incapaci, del sentirsi impacciati e stupidi.

E tu animatore... hai "arbusti cattivi" che crescono nel cuore e nella testa?
Prova a disegnarne un paio e immagina come strappare questi arbusti che ti stanno infastidendo. Condividi, se vuoi, ad alta voce con una parola, mentre strappi a metà il foglio che contiene i tuoi arbusti cattivi. Scambia i fogli, in modo simbolico, con un compagno: sarete sostegno ed aiuto l'uno per l'altro, imparerete insieme a distinguere i baobab dai rosai, perché sì... avete anche tanti di questi arbusti buoni da coltivare e custodire!

Piccolo a chi?

Il confronto con l'altro non è mai semplice e capita frequentemente che emergano, in noi, domande del tipo: sarò all'altezza? E se sbaglio? E se l'altro è meglio di me? L'altro mi starà fregando? Queste domande sono le erbacce che spesso abitano il nostro cuore e rischiano di imbrigliarci.

Occorre concentrarsi sulle radici buone e dare, a questi dubbi, il giusto peso, evitando di ingigantire le nostre insicurezze e cimentandoci in azioni concrete.

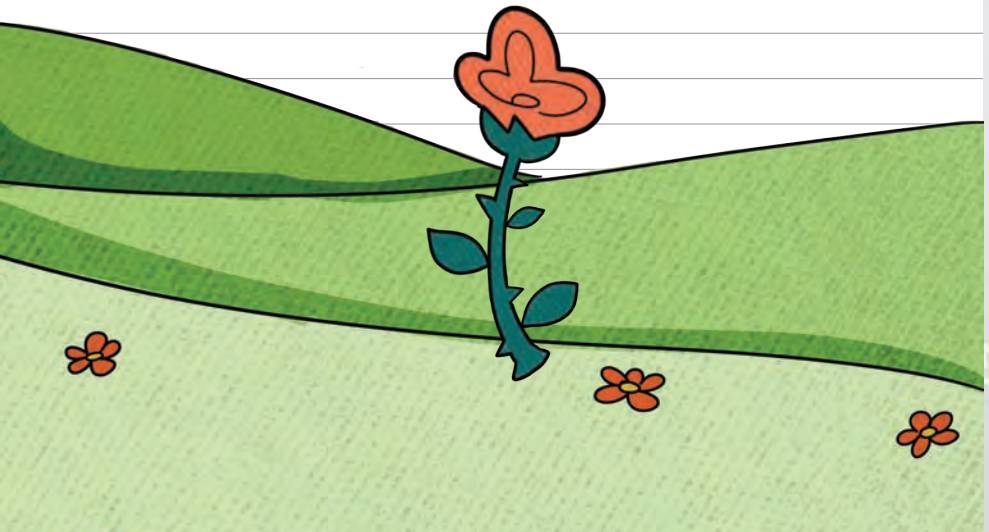
Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

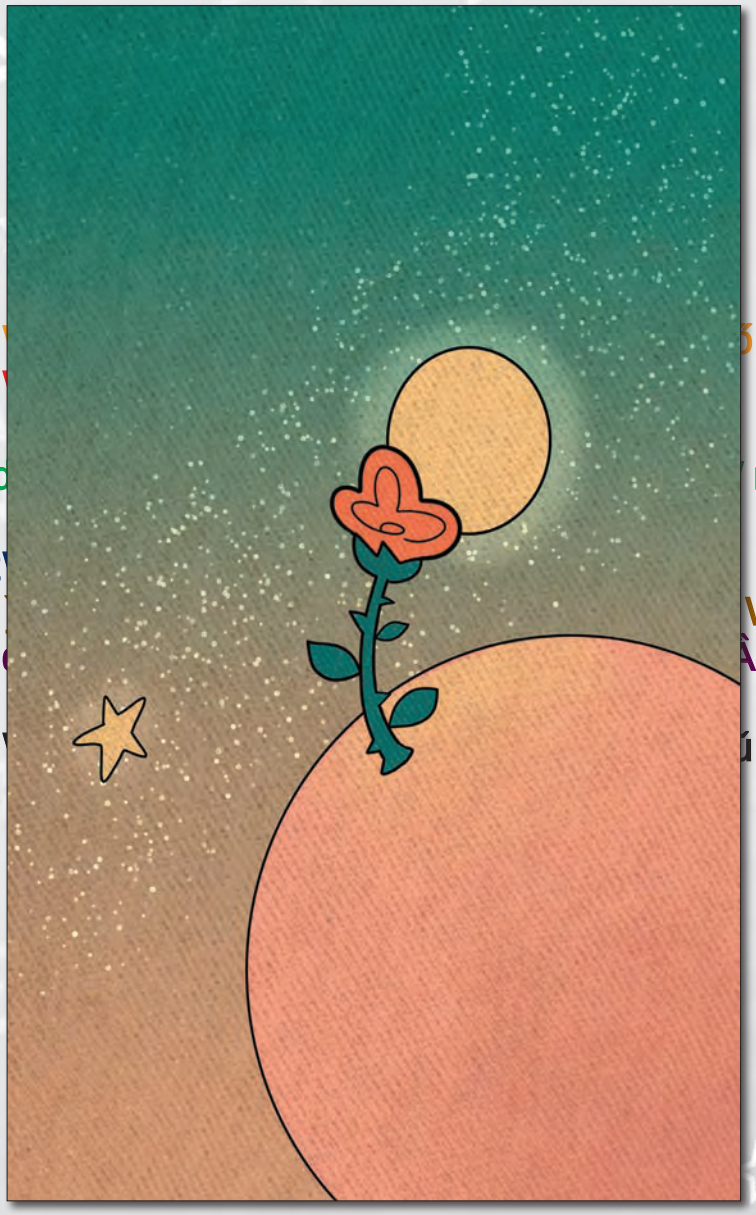
Come nascono le nuvole?

Lo sapevate che le nuvole sono fatte di acqua sotto forma di piccolissime goccioline liquide? Non si tratta né di gas, né di fumo, né di soffice zucchero filato, né di ovatta. Ma come nascono le nuvole? Essendo fatte di acqua liquida, bisogna fare in modo che l'acqua allo stato gassoso presente in atmosfera possa condensarsi; questo accade quando inizia a fare più freddo e quando la pressione atmosferica diminuisce (cioè quando c'è meno aria che spinge sopra).

Le nuvole, inoltre, si formano attorno a piccoli granelli di polvere, sale o cristalli che se ne vanno girovagando in atmosfera liberamente (nuclei di condensazione). Le nuvole nascono quindi attorno a questi nuclei dove fa più freddo e dove c'è meno pressione (strati alti di atmosfera). La bassa pressione, inoltre, si trasforma in una specie di aspirapolvere che riesce ad attrarre altre perturbazioni donandoci il cattivo tempo e permettendoci di prevedere il suo peggioramento o miglioramento.

Riprendi il [illegible] e misura in rose quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:





A CHE SERVONO LE SPINE?

5

A che servono le spine?

Il dubbio del Piccolo Principe è lecito: davvero le spine delle rose possono riuscire a difenderle o sono solo un modo perché loro possano sentirsi più forti?

E noi **DA COSA CERCHIAMO DI PROTEGGERCI E COME LO FACCIAMO?**

Per cosa **CHIEDIAMO GIUSTIZIA** e soprattutto a **CHI?**

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

Si parte

Acclamate al Signore, voi tutti della terra,
servite il Signore nella gioia,
presentatevi a lui con esultanza.
Riconoscete che il Signore è Dio;
egli ci ha fatti e noi siamo suoi,
suo popolo e gregge del suo pascolo. (Salmo 99)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva loro una parabola sulla necessità di pregare sempre, senza stancarsi mai: «In una città viveva un giudice, che non temeva Dio né aveva riguardo per alcuno. In quella città c'era anche una vedova, che andava da lui e gli diceva: «Fammi giustizia contro il mio avversario». Per un po' di tempo egli non volle; ma poi disse tra sé: «Anche se non temo Dio e non ho riguardo per alcuno, dato che questa vedova mi dà tanto fastidio, le farò giustizia perché non venga continuamente a importunarmi. (Lc 18, 1-5)

IL GIUDICE: ogni giorno quella donna veniva a chiedere di metter a posti i guai che aveva contro un suo vicino malvagio; non aveva neanche un soldo per pagarmi, ma HA TALMENTE INSISTITO che l'ho esaudita. Sono il giudice che regola la legge su questo pianeta, e decido io cosa sia giusto o sbagliato, ma non ho potuto resistere alle sue richieste. La nostra rosa incontra spesso tante difficoltà e le spine non bastano a proteggerla: spesso proviamo a difenderla da noi soli, ma ci sono a volte pericoli più grandi di noi.

Gesù ci insegna che Lui è dalla nostra parte: sa chi sono i nostri avversari e VIENE IN NOSTRO AIUTO SE GLIELO CHIEDIAMO.

La preghiera a Lui ci rende forti, perché Lui combatte con noi.

Prendiamoci cura

Divisi in squadre si riguardano gli asteroidi e lo scudo stellare del giorno precedente e insieme si scrive il testo di un trattato interstellare dove si decideranno gli impegni che, come squadra, si prendono nei confronti degli altri universi squadra e cosa chiediamo come aiuto. Si può celebrare un trattato ufficiale di alleanza con una vera e propria celebrazione, in cui ogni squadra si scambia e firma il trattato comune.

Di che pianeta sei?

Di fronte alle difficoltà e alle cose storte, non volere risolvere da solo, ma CHIEDI AIUTO a chi hai vicino, grande o piccolo che sia. Non c'è nulla di sbagliato o di vergognoso nel farlo, NESSUNO DI NOI SI SALVA DA SOLO.

Oh, piccolo principe, ho capito a poco a poco la tua piccola vita malinconica. Per molto tempo tu non avevi avuto per distrazione che la dolcezza dei tramonti. Ho appreso questo nuovo particolare il quarto giorno, al mattino, quando mi hai detto: «Mi piacciono tanto i tramonti. Andiamo a vedere un tramonto...»
«Ma bisogna aspettare...»
«Aspettare che?»
«Che il sole tramonti...»
Da prima hai avuto un'aria molto sorpresa, e poi hai riso di te stesso e mi hai detto: «Mi credo sempre a casa mia!...»
Infatti. Quando agli Stati Uniti è mezzogiorno tutto il mondo sa che il sole tramonta sulla Francia. Basterebbe poter andare in Francia in un minuto per assistere al tramonto. Sfortunatamente la Francia è troppo lontana. Ma sul tuo piccolo pianeta ti bastava spostare la tua sedia di qualche passo. E guardavi il crepuscolo tutte le volte che lo volevi... «Un giorno ho visto il sole tramontare quarantatre volte!»

1. La bellezza del tramonto

Probabilmente sì. Probabilmente quel giorno il Piccolo Principe era molto triste e i tramonti furono la sua unica consolazione. A volte la natura è davvero magica e può ispirarci cose inimmaginabili. Proviamo a scoprire come!

Finalità: sollecitare i ragazzi all'osservazione del tramonto e alla lettura delle emozioni che questo produce.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30' - **Spazio necessario:** chiuso, in base ai ragazzi.
Occorrente: immagini di tramonti, musica, colori a dita, fogli da disegno.
Istruzioni: I ragazzi sono disposti in un unico cerchio. Se il numero dei ragazzi è alto è consigliabile dividerli in più cerchi moltiplicando quindi il materiale necessario. Al centro del cerchio, sono poste delle immagini di diversi tipi di tramonto: tra le nuvole, sul mare, in montagna, nel deserto, tra i ghiacci, ecc. Si fa partire la musica mentre i ragazzi scorrono con attenzione le varie immagini e ne scelgono una che li colpisce maggiormente. Quindi, a turno, ciascuno dirà i motivi per cui ha scelto quel tramonto e quali ricordi personali affiorano in lui a partire da quell'immagine, sia negativi che positivi. Quando tutti avranno condiviso, si consegnerà a ciascuno un foglio da disegno mentre al centro saranno posti dei colori a dito. Si inviteranno, quindi, i ragazzi a rappresentare ciascuno il tramonto che vorrebbero vedere, inserendo elementi che simboleggiano i propri ricordi positivi appena condivisi

E più tardi hai soggiunto: «Sai... quando si è molto tristi si amano i tramonti...»
«Il giorno delle quarantatre volte eri tanto triste?» Ma il piccolo principe non rispose. (1)
Al quinto giorno, sempre grazie alla pecora, mi fu svelato questo segreto della vita del piccolo principe. Mi domandò bruscamente, senza preamboli, come il frutto di un problema meditato a lungo in silenzio:
«Una pecora se mangia gli arbusti, mangia anche i fiori?»
«Una pecora mangia tutto quello che trova». (2)
«Anche i fiori che hanno le spine?»
«Sì. Anche i fiori che hanno le spine».
«Ma allora le spine a che cosa servono?»
Non lo sapevo. Ero in quel momento occupatissimo a cercare di svitare un bullone troppo stretto del mio motore. Ero preoccupato perché la mia panne cominciava ad apparirmi molto grave e l'acqua da bere che si consumava mi faceva temere il peggio.

Attenzioni educative: è utile costituire dei piccoli gruppi per non moltiplicare il materiale e permettere una condivisione maggiore. È utile che anche per i ragazzi più grandi si utilizzino i colori a dito per fare un'esperienza sensoriale; con loro, la fase di condivisione può essere fatta a voce, mentre è utile fissare parole chiave e concetti per i più piccoli. Se i ragazzi sono inibiti nella condivisione a voce, li si può far scrivere.
Condivisione: l'attività ci ha aiutato a guardare in profondità il tramonto, a chiederci cosa si può nascondere dietro le emozioni che esso genera. Abbiamo sperimentato, come il Piccolo Principe, il "bisogno di aspettare" per poi osservare, pensare e solo infine trasformare le emozioni in opera d'arte.

2. Quanta fame!

E noi? Siamo come le pecore descritte dall'aviatore? Mangiamo tutto quello che ci passa tra le mani o abbiamo un minimo di consapevolezza?

Finalità: riflettere sul rapporto con il cibo e sull'importanza della condivisione.
Destinatari: tutti - **Durata:** diverse manche da 15'
Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni.
Occorrente: nastro biancorosso; un cestino per ogni coppia; tantissimi cartoncini colorati con sopra la stampa di un cibo.

«Le spine a che cosa servono?»
Il piccolo principe non rinunciava mai a una domanda che aveva fatta. Ero irritato per il mio bullone e risposi a casaccio: «Le spine non servono a niente, è pura cattiveria da parte dei fiori».
«Oh!»
Ma dopo un silenzio mi gettò in viso con una specie di rancore: «Non ti credo! I fiori sono deboli. Sono ingenui. Si rassicurano come possono. Si credono terribili con le loro spine...»
Non risposi. In quel momento mi dicevo:
«Se questo bullone resiste ancora, lo farò saltare con un colpo di martello». Il piccolo principe disturbò di nuovo le mie riflessioni.
«E tu credi, tu, che i fiori...»
«Ma no! Ma no! Non credo niente! Ho risposto una cosa qualsiasi. Mi occupo di cose serie, io!»
Mi guardò stupefatto.
«Di cose serie!»
Mi vedeva col martello in mano, le dita nere di sugna, chinato su un oggetto che gli sembrava molto brutto.
«Parli come i grandi!»
Ne ebbi un po' di vergogna. Ma, senza pietà, aggiunse:
«Tu confondi tutto... tu mescoli tutto!»
Era veramente irritato. Scuoteva al vento i suoi capelli dorati.
«Io conosco un pianeta su cui c'è un signor Chermisi. Non ha mai respirato un fiore. Non ha mai guardato una stella. Non ha mai voluto bene a nessuno. Non fa altro che addizioni. E tutto il giorno ripete come te: "Io sono un uomo serio! (3) Io sono un uomo serio! " e si gonfia di orgoglio. Ma non è un uomo, è un fungo!»
«Che cosa?»
«Un fungo!»

ISTRUZIONI: I giocatori sono suddivisi in squadre e, all'interno di ciascuna squadra, sono suddivisi a coppie. Ad ogni coppia è affidato un colore in modo tale che in ogni squadra ci siano più colori. I giocatori di ogni coppia sono legati tra loro ad una caviglia e uno dei due riceve un cesto che deve portare sulla testa. Su tutto il terreno di gioco sono sparsi tantissimi cartoncini colorati ognuno dei quali ha stampata l'immagine di un cibo. Al via del gioco, le coppie si lanceranno nel campo per "mangiare" tutto il cibo che troveranno sulla propria strada. Solo il giocatore che non ha il cesto potrà raccogliere i cibi e solo del colore abbinato al proprio. Inoltre, non potranno essere messi nel cesto cibi uguali pena l'eliminazione di entrambi. Vince la coppia che alla fine della manche ha raccolto il maggior numero di cibi nel proprio cesto.

VARIANTE: si potrebbero dare punteggi diversi alle categorie di cibi, verdure, frutta, piatti pronti,...; si potrebbero far raccogliere tutti i colori degli avversari tranne il proprio. Si potrebbe variare anche il vincitore consegnando il premio alla squadra che ha totalizzato il punteggio più alto sommando il punteggio di tutte le sue coppie.

ATTENZIONI EDUCATIVE: bisognerà costituire squadre omogenee e disciplinare con l'arbitraggio i momenti in cui due coppie di lancino sullo stesso cartoncino.

CONDIVISIONE: il gioco può esserci di aiuto per riflettere con i ragazzi su quanto ci buttiamo sulle cose solo per possederle, solo per averne di più. È così il nostro rapporto con il cibo? Siamo in grado di condividere con gli altri e di mangiare anche quello che non ci piace? Quanto cibo sprechiamo e quante volte scegliamo solo il meglio lasciando da parte quello non perfetto?

3. FACCIA DA SERIO

SI TU SEI UN UOMO SERIO, MA NON PER MOLTO! INGEGNAMOCI A FAR RIDERE GLI UOMINI TROPPO SERI ... C'È BISOGNO DI ALLEGRIA NEL NOSTRO MONDO!

FINALITÀ: sperimentare la difficoltà e la necessità di far sorridere qualcuno.
DESTINATARI: tutti - **DURATA:** 30' - **SPAZIO NECESSARIO:** interno/esterno, piccolo.
OCCORRENTE: nessuno
ISTRUZIONI: Tre animatori si disporranno in fila ben distanziati. Ogni giocatore dovrà andare dal primo cercando di farlo sorridere o di fargli manifestare un piccolissimo segno di cedimento. Se l'animatore non resterà serio, il giocatore passerà al livello successivo, fino a sfidare l'ultimo animatore. Alla fine, per determinare una classifica tra le squadre, si conteranno quanti giocatori sono stati eliminati al primo turno, quanti al secondo, quanti al terzo, quanti avranno superato tutti i livelli.
VARIANTE: potrà essere fatto l'opposto, cioè i giocatori dovranno rimanere seri, mentre gli animatori dovranno fare di tutto per farli sorridere.
ATTENZIONI EDUCATIVE: gli animatori si disporranno in fila in progressione dall'animatore che di solito sorride più facilmente a quello che riesce a rimanere serio.
CONDIVISIONE: al termine del gioco, chiedere se è più facile rimanere seri o far sorridere l'altro; con i più grandi, riflettere su quanto sia importante predisporsi come "strumento" che porta gioia nella vita di chi ci è accanto.

Il piccolo principe adesso era bianco di collera.
«Da migliaia di anni i fiori fabbricano le spine. Da migliaia di anni le pecore mangiano tuttavia i fiori.
«E non è una cosa seria cercare di capire perché i fiori si danno tanto da fare per fabbricarsi delle spine che non servono a niente? Non è importante la guerra fra le pecore e i fiori? Non è più serio e più importante delle addizioni di un grosso signore rosso? E se io conosco un fiore unico al mondo, che non esiste da nessuna parte, altro che nel mio pianeta, e che una piccola pecora può distruggere di colpo, così un mattino, senza rendersi conto di quello che fa, non è importante questo!»
Arrossi, poi riprese:
«Se qualcuno ama un fiore, di cui esiste un solo esemplare in milioni e milioni di stelle, questo basta a farlo felice quando lo guarda.
«E lui si dice: "Il mio fiore è là in qualche luogo. "
«Ma se la pecora mangia il fiore, è come se per lui tutto a un tratto, tutte le stelle si spegnessero! E non è importante questo!»
Non poté proseguire. Scoppiò bruscamente in singhiozzi. Era caduta la notte. Avevo abbandonato i miei utensili. Me ne infischiavo del mio martello, del mio bullone, della sete e della morte. Su di una stella, un pianeta, il mio, la Terra, c'era un piccolo principe da consolare! Lo presi in braccio. Lo cullai. Gli dicevo: «Il fiore che tu ami non è in pericolo... Disegnerò una museruola per la tua pecora... e una corazza per il tuo fiore... Io...».
Non sapevo bene che cosa dirgli. Mi sentivo molto maldestro. Non sapevo come toccarlo, come raggiungerlo... Il paese delle lacrime è così misterioso. (4)

4. Dammi qualcuno da consolare

è ǂ ő njnjơ ƝŴńŴĤɣơ ńŰő Š ƝŴĒőńŴŵjǥĤdžőŭdžŴoljĤdžőǥőǂĤdžőãŴǰnjŭőǂĤdžőńơljơǥ

ANTICIPO A QUESTO ASPETTO PUÒ RENDERCI PIÙ PRONTI... ALLENIAMOCI INSIEME!

FINALITÀ: riflettere su parole e azioni che consolano.
DESTINATARI: tutti - DURATA: 60' - SPAZIO NECESSARIO: interno/esterno, medio.
OCCORRENTE: un cartellone; cancelleria varia per realizzare le "scatole di medicinale".
ISTRUZIONI: All'inizio dell'attività leggere la seguente storia, intitolata "La principessa", scritta da don Bruno Ferrero nel libro "365 piccole storie dell'anima":

C'era una volta un re che aveva una figlia di grande bellezza e straordinaria intelligenza. La principessa soffriva però di una misteriosa malattia. Man mano che cresceva, si indebolivano le sue braccia e le sue gambe, mentre vista e udito si affievolivano. Molti medici avevano invano tentato di curarla. Un giorno arrivò a corte un vecchio, del quale si diceva che conoscesse il segreto della vita. Tutti i cortigiani si affrettarono a chiedergli di aiutare la principessa malata. Il vecchio diede alla fanciulla un cestino di vimini, con un coperchio chiuso, e disse: «Prendilo e abbine cura. Ti guarirà». Piena di gioia e attesa, la principessa aprì il coperchio, ma quello che vide la sbalordì dolorosamente. Nel cestino giaceva infatti un bambino, devastato dalla malattia, ancor più miserabile e sofferente di lei. La principessa lasciò crescere nel suo cuore la compassione. Nonostante i dolori prese in braccio il bambino e cominciò a curarlo. Passarono i mesi: la principessa non aveva occhi che per il bambino. Lo nutriva, lo accarezzava, gli sorrideva. Lo vegliava di notte, gli parlava teneramente. Anche se tutto questo le costava una fatica intensa e dolorosa. Quasi sette anni dopo, accadde qualcosa di incredibile. Un mattino, il bambino cominciò a sorridere e a camminare. La principessa lo prese in braccio e cominciò a danzare, ridendo e cantando. Leggera e bellissima come non era più da gran tempo. Senza accorgersene era guarita anche lei.

Al termine della lettura, porre ai bambini e ai ragazzi le seguenti domande per verificare la comprensione del testo e avviare una riflessione: chi è la protagonista e come si sente? Cose le accade? Cosa le dice il vecchio? Cosa cresce nel suo cuore? Quanto tempo passa? Come potremmo chiamare la malattia della principessa? Perché è guarita? Cosa ha fatto prima di tornare a sorridere? Ti è capitato di essere "malato" come lei e di essere "guarito" misteriosamente dopo aver compiuto un gesto di cura (aiutare qualcuno, abbracciare, sorridere, ecc.) o aver detto parole buone a qualcuno (grazie, ti voglio bene, ti aiuto, prego per te, ecc.)? Ti è capitato di essere triste e qualcuno ti ha consolato? Ti è capitato di chiedere a Gesù di consolare qualcuno che è triste, soffre, ha bisogno di aiuto? Insieme si andrà a scrivere sul cartellone un prontuario di parole, espressioni, azioni che consolano una persona addolorata, triste, sofferente, malata, povera, fragile, piccola, debole, sconfitta (l'etimologia di "consolare" può essere sintetizzata con le frasi "soddisfare la fame", "fare amare di nuovo la vita") e se ne faranno scatolini con rispettivi bugiardini, quasi fossero una "medicina".
ATTENZIONI EDUCATIVE: gestire la discussione fornendo la parola a tutti e ascoltando le risposte. Nei più piccoli, la necessità di essere curati e consolati è avvertita più forte dell'atteggiamento di prendersi cura e consolare, ma questo non generi l'errore di pensare che i più piccoli non siano capaci di slanci generosi verso chi ha più bisogno.
CONDIVISIONE: l'attività stessa è fonte di condivisione; in aggiunta, al termine di tutto, si può recitare insieme la preghiera di Santa Teresa di Calcutta "Signore, quando ho fame mandami qualcuno che ha bisogno di cibo, …".

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ j Ŵ o l ő > chi si fida di Dio non ha paura di niente. Da quando siamo nati, per paura costruiamo meccanismi di difesa: musi lunghi, arrabbiature, vendette. Chi sa di essere nelle mani di Dio non ha bisogno di armarsi contro il prossimo. Possiamo essere fragili! Dio difenderà la nostra causa di bene. Vale veramente la pena fare esperienza di quanto Dio ci ami, e di quanto si prenda cura di noi, per lasciar andar via ogni paura e con lei ogni spina. Amare significa accettare di essere fragili e accogliere gli altri (animatori, bambini, coordinatori), anche in ciò che potrebbe farci male. La giustizia che chiede la vedova del Vangelo, la abbiamo quindi in Dio e non ce la facciamo da soli. La sua insistenza sia per noi il ricordarci costantemente che nella vulnerabilità di chi ama risiede la vera giustizia, che nella Sacra Scrittura altro non è che la santità.

Suggerimento: prima di andare via, in cerchio, ciascuno di noi ringrazierà Dio per le fragilità che abbiamo scoperto di avere, e delle quali possiamo smettere di avere paura.

Attenzione: cercherò durante questa giornata di disarmarmi dei miei meccanismi di difesa. Andrò in giro per il Grest consapevole della mia vulnerabilità, senza nasconderla a me e agli altri. Così la giustizia di Dio, che è comprensione e cura per le nostre fragilità, potrà passare anche attraverso di me.

Animatori in azione

Ognuno di noi ha delle spine per reagire ai pericoli della vita. Proprio il fatto di essere vivi comporta anche il rischio delle spine; nonostante questo rischio oggettivo, non possiamo chiuderci in casa nel terrore che le cose negative accadano. I ragazzi saranno inviati a mettersi in ascolto di un testimone che racconterà loro come ha saputo trarre acqua che purifica, olio che consacra, balsamo che allieva dalle ferite provocate dalle spine della vita.

E tu animatore... Cosa devi proteggere dalle spine?

Descrivi con il titolo di una canzone quello che hai di più caro e prezioso. Ora pensa a tre "spine" che spesso fai crescere in te e che ognuno dei bambini e dei tuoi compagni fa crescere ogni giorno; cerca in questa giornata di rendere fragili quelle spine attraverso il dialogo sereno, pacifico, capace di proteggere la preziosità di ciascuno.

Piccolo a chi?

A cosa servono le spine? Le spine, nella vita, possono rappresentare i nostri meccanismi di difesa, ognuno può elencare i propri. Perché ci difendiamo? A volte perchè non ci siamo mai sperimentati ed abbiamo paura di non essere capaci, oppure perchè abbiamo avuto una delusione. Cosa difendiamo?

Di solito si difende il proprio io dagli attacchi veri o immaginari; è giusto essere guardinghi, prendersi cura di sè, ma a volte paradossalmente questo ci indebolisce, perchè non sperimentiamo il coraggio e quindi la fiducia in noi stessi ed abbiamo sempre più paura di uscire allo scoperto. Diventa quindi necessario essere consapevoli delle proprie "spine" e saper scegliere quando usarle.

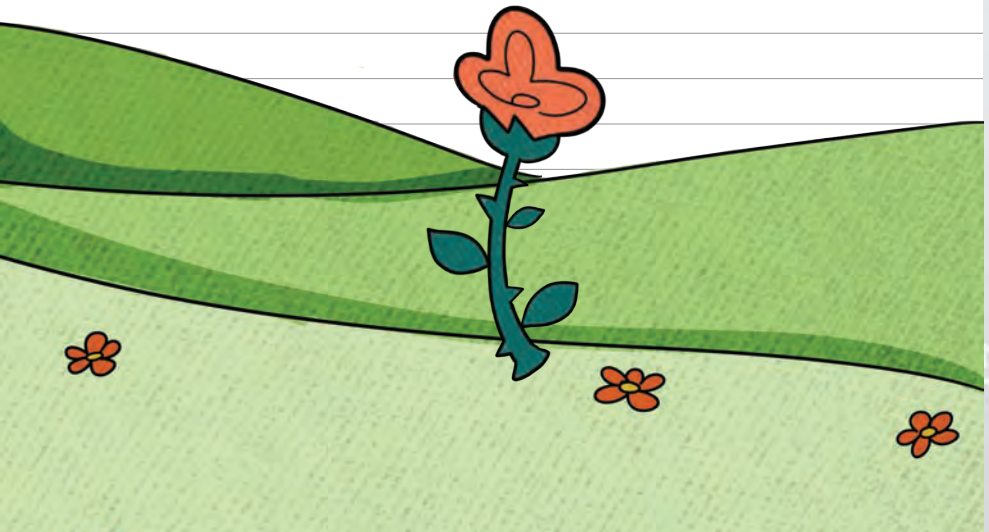
Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

Cielo rosso di sera bel tempo si spera

Se avete capito perché il cielo è blu nella puntata 3 e come nascono le nuvole nella puntata 4, non farete fatica a comprendere il motivo di questo detto popolare. Il nostro cielo azzurro, all'alba e al tramonto, cambia colore, diventando sempre più vicino al rosso. Questo accade perché la luce solare, in quelle ore, è costretta a fare più strada in atmosfera non raggiungendo la terra perpendicolarmente, e quindi ci sono più probabilità di scontri tra le particelle dell'aria e anche la luce rossa (non più solo quella blu).

Se, però, il cielo di sera ci sembra particolarmente rosso, sarà perché di questi incontri-scontri, in atmosfera, ne stanno avvenendo particolarmente tanti e questo non può che essere il risultato del fatto che l'aria è particolarmente densa di particelle. Ma aria densa significa maggiore pressione e (nella puntata 4) abbiamo imparato che bassa pressione significa brutto tempo, mentre alta pressione è sinonimo di cielo sereno. Pertanto, se alla sera il cielo è particolarmente rosso, vorrà dire che intorno a noi, da quelle parti, ci sarà una zona di alta pressione che l'indomani potrebbe trovarsi sulle nostre teste, donandoci una giornata di sole.

Riprendi il [illegible] e misura in cosa e quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:



Non avresti un paravento?

6

Non avresti un paravento?

Il fiore, chiedendo al Piccolo Principe un paravento per ripararsi dalle correnti d'aria, gli sta mostrando le sue paure e gli sta chiedendo protezione.

Il suo **DESIDERIO DI CURA** è talmente forte da cadere nell'errore di dire un'ingenua bugia.

Solo dopo, il Piccolo Principe capirà che chi ha bisogno di attenzione, di affetto, va giudicato dai fatti e non dalle parole che usa, a volte, impropriamente. Va amato e basta.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel segreto del nostro cuore.

Si parte

Come la cerva anela ai corsi d'acqua,
così l'anima mia anela a te, o Dio.
L'anima mia ha sete di Dio, del Dio vivente:
quando verrò e vedrò il volto di Dio?
Perché ti rattristi, anima mia,
perché su di me gemi?
Spera in Dio: ancora potrò lodarlo,
lui, salvezza del mio volto e mio Dio. (Salmo 41)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù disse ancora questa parabola per alcuni che avevano l'intima presunzione di essere giusti e disprezzavano gli altri: «Due uomini salirono al tempio a pregare: uno era fariseo e l'altro pubblicano. Il fariseo, stando in piedi, pregava così tra sé: «O Dio, ti ringrazio perché non sono come gli altri uomini, ladri, ingiusti, adùlteri, e neppure come questo pubblicano. Digiuno due volte alla settimana e pago le decime di tutto quello che possiedo». Il pubblicano invece, fermatosi a distanza, non osava nemmeno alzare gli occhi al cielo, ma si batteva il petto dicendo: «O Dio, abbi pietà di me peccatore». Io vi dico: questi, a differenza dell'altro, tornò a casa sua giustificato, perché chiunque si esalta sarà umiliato, chi invece si umilia sarà esaltato». (Lc 18,9-14)

UN PUBBLICANO: non sono una gran persona, su questo pianeta faccio un lavoro che non piace a nessuno: raccolgo le tasse e a volte le aumento per guadagnarci un po'. Quando solo salito al tempio mi sentivo sbagliato, Dio non poteva amare un uomo come me, e invece mentre me ne stavo a distanza, ho sentito nel mio cuore che Dio guardava oltre il mio lavoro e le mie azioni, ha visto che non piace neanche a me vivere così e mi ha fatto sentire PERDONATO. Il fariseo invece mi guardava male, ma lo capisco, non sa cosa c'è nel mio cuore. Anche la vostra rosa che sia la tua vita o quella degli altri ha cose non belle, ma questo non vuol dire che dobbiamo disprezzarla, al di là di tutti i nostri limiti Dio la ama, DIO CI AMA e questo ci rende preziosi sopra ogni altro limite.

Prendiamoci cura

Viene chiamato a fare una testimonianza a tutte le squadre una persona che ha sentito su di sè la discriminazione per la sua pelle, per i suoi errori, per la sua provenienza. Può essere un migrante, un profugo, un ex carcerato, un diversamente abile. La testimonianza può essere anche tramite un video o uno scritto. Si chiede loro di raccontare la loro storia, in cosa si sono sentiti giudicati superficialmente e si chiede come sono riusciti a rompere i muri. Se c'è tempo in squadra ci si interroga su quali siano gli extraterrestri sui propri pianeti, cioè quali persone si tende a escludere o a giudicare frettolosamente.

Di che pianeta sei?

Oggi NON GIUDICARE CON TROPPA FRETTA le persone e le attività, allenati ad amare e ad accogliere, cercando il bene di quella persona e di quella situazione.

Imparai ben presto a conoscere meglio questo fiore. C'erano sempre stati sul pianeta del piccolo principe dei fiori molto semplici, ornati di una sola raggiera di petali, che non tenevano posto e non disturbavano nessuno. Apparivano un mattino nell'erba e si spegnevano la sera. Ma questo era spuntato un giorno, da un seme venuto chissà da dove, e il piccolo principe aveva sorvegliato da vicino questo ramoscello che non assomigliava a nessun altro ramoscello. Poteva essere una nuova specie di baobab. Ma l'arbusto cessò presto di crescere e cominciò a preparare un fiore. Il piccolo principe, che assisteva alla formazione di un bocciolo enorme, sentiva che ne sarebbe uscita un'apparizione miracolosa, ma il fiore non smetteva più di prepararsi ad essere bello, al riparo della sua camera verde. Sceglieva con cura i suoi colori, si vestiva lentamente, aggiustava i suoi petali ad uno ad uno. Non voleva uscire sgualcito come un papavero. Non voleva apparire che nel pieno splendore della sua bellezza. Eh, sì, c'era una gran civetteria in tutto questo! La sua misteriosa toeletta era durata giorni e giorni. E poi, ecco che un mattino, proprio all'ora del levar del sole, si era mostrato.

E lui, che aveva lavorato con tanta precisione, disse sbadigliando: (1)
«Ah! mi sveglio ora. Ti chiedo scusa... sono ancora tutto spettinato...»
Il piccolo principe allora non poté frenare la sua ammirazione:
«Come sei bello!»
«Vero», rispose dolcemente il fiore, «e sono nato insieme al sole...»
Il piccolo principe indovinò che non era molto modesto, ma era così commovente!
«Credo che sia l'ora del caffè e latte», aveva soggiunto, «vorresti pensare a me...»
E il piccolo principe, tutto confuso, andò a cercare un innaffiatoio di acqua fresca e servi al fiore la sua colazione.
Così l'aveva ben presto tormentato con la sua vanità un poco ombrosa. Per esempio, un giorno, parlando delle sue quattro spine, gli aveva detto:
«Possono venire le tigri, con i loro artigli!»
«Non ci sono tigri sul mio pianeta», aveva obiettato il piccolo principe, «e poi le tigri non mangiano l'erba».

1. Fiore in costruzione

¨ Â ¥ Â ũ Ŵ Â ŋ Ŵ ĵ ő ŋ ő dž ő ł Â nj ń ő dž ő ǔ ł Ì ơ dž ő ŧ ǔ ĵ ŋ Â dž ő ń Ŵ ǔ ł Â ũ Ŵ ơ Ŵ Â ¥ ơ ą ǔ ơ ũ c
nj ŧ ő dž Ŵ ¥ ő ł ǔ Â dž ą Â ő ^ Â ł À Ŵ ^ ŋ ơ ŧ ł Ŵ Â ¥ ơ ń ơ ł ǔ dž Ŵ ł ǔ Ŵ dž ő Â ŧ Â dž ł Â nj ń ő dž ő Ì ơ dž Ŵ

SAPPIAMO FARLO SENZA SPRECARE MATERIALE.

FINALITÀ: spingere i ragazzi alla cooperazione, portarli a riflettere sull'importanza di riuscire a creare qualcosa di bello anche attraverso l'utilizzo di poco materiale.
DESTINATARI: tutti - **DURATA:** 30' - **SPAZIO NECESSARIO:** aperto/chiuso, grande
OCCORRENTE: materiale vario per la costruzione di un fiore diviso per colori di squadra (es: cannuccia per stelo, fogli di carta per petali,...)
ISTRUZIONI: Prima dell'inizio del gioco gli animatori avranno nascosto il materiale utile alla costruzione del fiore per tutto il campo da gioco. I ragazzi dovranno cercare solo gli oggetti del colore della propria squadra. Al via, avranno 10' di tempo per cercarli tutti. Scaduto il tempo, dovranno riunirsi e avranno altri 20 minuti per costruire il maggior numero di fiori con il materiale trovato. Vince la squadra che, al termine del tempo, avrà prodotto più fiori. Al punteggio finale, si aggiudicherà 5 punti bonus la squadra che avrà utilizzato meno materiale a parità di numero di fiori prodotti.
ATTENZIONI EDUCATIVE: se il campo da gioco è troppo grande sarebbe utile circoscrivere l'area in cui nascondere gli oggetti. Inoltre, durante la ricerca del materiale, è bene evitare che i ragazzi nascondano il materiale della squadra avversaria.

CONDIVISIONE: terminato il gioco, chiedere ai ragazzi se hanno incontrato difficoltà durante la creazione dei fiori, se secondo loro il materiale era sufficiente o troppo poco. Riflettere insieme sulla bellezza di esser riusciti a produrre qualcosa attraverso l'utilizzo di materiale povero.

2. Attenti alle correnti!

PER FORZA! LE CORRENTI D'ARIA SONO TERRIBILI! ANCHE NEL PROSSIMO GIOCO: STATE ATTENTI ALLE CORRENTI D'ARIA ... POSSONO MANDARVI FUORI DAL GIOCO!

FINALITÀ: divertirsi e scaricare tensione, riconoscere l'importanza di qualcosa che ci ripari dalle "correnti d'aria".
DESTINATARI: 6-11 anni - **DURATA:** 15' a manche - **SPAZIO:** aperto, grande, delimitato.
OCCORRENTE: materiale per delimitare il campo, un timer.
ISTRUZIONI: I ragazzi sono divisi in due squadre. Le squadre giocano una per volta e poi si confrontano i tempi. Ogni squadra si sparpaglia nel campo da gioco, a gruppi di tre: due si danno le mani e formano un "paravento", al cui interno si piazza il terzo giocatore, la "rosa". Un giocatore avversario è la "corrente d'aria" che si posiziona al centro del campo da gioco. Al segnale del conduttore, si fa partire il tempo e tutte le rose devono uscire dal proprio paravento ed entrare in un altro, lasciato vuoto. Anche la corrente d'aria tenta di occuparne uno vuoto. È proibito restare nel proprio paravento o rioccuparlo dopo esserne usciti.

«Io non sono un'erba», aveva dolcemente risposto il fiore.
«Scusami...»
«Non ho paura delle tigri, ma ho orrore delle correnti d'aria... Non avresti per caso un paravento?»
«Orrore delle correnti d'aria? (2)
«È un po' grave per una pianta», aveva osservato il piccolo principe. «È molto complicato questo fiore...»
«Alla sera mi metterai al riparo sotto a una campana di vetro.
Fa molto freddo qui da te... Non è una sistemazione che mi soddisfi. Da dove vengo io...»
Ma si era interrotto. Era venuto sotto forma di seme. Non poteva conoscere nulla degli altri mondi. Umiliato di essersi lasciato sorprendere a dire una bugia così ingenua, aveva tossito due o tre volte, per mettere il piccolo principe dalla parte del torto.
«E questo paravento?...»
«Andavo a cercarlo, ma tu mi parlavi!»

Allora aveva forzato la sua tosse per fargli venire dei rimorsi. Così il piccolo principe, nonostante tutta la buona volontà del suo amore, aveva cominciato a dubitare di lui. Aveva preso sul serio delle parole senza importanza che l'avevano reso infelice.
«Avrei dovuto non ascoltarlo», mi confidò un giorno, «non bisogna mai ascoltare i fiori. Basta guardarli e respirarli. Il mio, profumava il mio pianeta, ma non sapevo rallegrarmene. Quella storia degli artigli, che mi aveva tanto raggelato, avrebbe dovuto intenerirmi». E mi confidò ancora: «Non ho saputo capire niente allora! Avrei dovuto giudicarlo dagli atti, non dalle parole. Mi profumava e mi illuminava. Non avrei mai dovuto venirmene via! Avrei dovuto indovinare la sua tenerezza dietro le piccole astuzie. I fiori sono così contraddittori! Ma ero troppo giovane per saperlo amare». Io credo che egli approfittò, per venirsene via, di una migrazione di uccelli selvatici. Il mattino della partenza mise bene in ordine il suo pianeta. Spazzò accuratamente il camino dei suoi vulcani in attività. Possedeva due vulcani in attività. Ed era molto comodo per far scaldare la colazione del mattino. E possedeva anche un vulcano spento.

Il giocatore/rosa che resta fuori dal paravento viene eliminato ed esce dal gioco anche il paravento dentro al quale si è rifugiato l'animatore/corrente d'aria. La manche si conclude quando rimangono in gioco due paraventi e due rose. Il conduttore ferma il tempo e fa posizionare nel campo da gioco l'altra squadra. Fa ripartire il tempo ed il gioco prosegue nello stesso modo. Al termine della manche della seconda squadra, il conduttore confronterà i tempi di gioco di entrambe, decretando vincitrice quella che sarà riuscita a proteggere le proprie rose per più tempo.

VARIANTE 11-14 ANNI: con i ragazzi più grandi si può pensare di fare manche miste tra squadre in cui le rose di una squadra non possono entrare nei paraventi dell'altra. Se i ragazzi sembrano ancora pieni di energia e di voglia di correre, proporre di fare una manche mista solo per divertirsi, senza tenere il tempo e senza eliminare chi rimane fuori dal paravento, che da rosa diventerà corrente d'aria.

ATTENZIONI EDUCATIVE: i ragazzi che vengono eliminati per primi potrebbero annoiarsi ad aspettare la fine del gioco; occorre, quindi, pensare a piccoli giochi "salvatempo" o dare dei punti in più alle squadre che animano le manche con il tifo. È importante che il numero dei giocatori di ogni squadra sia esattamente divisibile per tre, per cui, se occorre, dividere anche in modo differente le squadre, facendone tre e permettendo che qualcuno giochi in due squadre.

CONDIVISIONE: alla fine, riflettere su quanto sia importante avere un riparo dalle correnti d'aria nel gioco, come anche nella vita. Quali sono le correnti d'aria che ci mettono in pericolo? Come ci ripariamo?

3. VULCANI ATTIVI

QUANDO UN VULCANO NON VIENE PULITO È CAPACE DI DARCI PARECCHIE NOIE. DIAMOCI DA FARE!

FINALITÀ: fare esperienza di cooperazione riproponendo il piccolo principe che si prende cura del pianeta spazzando ogni mattina i camini dei suoi vulcani.
DESTINATARI: tutti - **DURATA:** 120' - **SPAZIO NECESSARIO:** aperto, grande
OCCORRENTE: il necessario per delimitare l'area di gioco; 2 palloni.
ISTRUZIONI: Si sfidano due squadre. Prima del gioco gli animatori delimitano l'area di gioco creando due cerchi di grandi dimensioni (i vulcani), distanti tra loro, e che abbiano diviso ogni squadra in due sottogruppi. Il gioco si svolgerà contemporaneamente intorno ai due cerchi. All'interno del vulcano ci sarà metà squadra e intorno l'altra metà squadra avversaria. Al via i giocatori cercheranno di colpire chi sta dentro al vulcano, per "pulirlo". Un giocatore è fatto prigioniero se viene colpito al volo dalla palla e questa cade a terra o se esce dal vulcano. I prigionieri devono fuoriuscire del campo di gioco. Se la palla viene bloccata al volo da un giocatore che si trova nel vulcano, un prigioniero può tornare in campo. Se non ci sono prigionieri ci si conserva il bonus e il primo che sarà colpito non dovrà uscire. I giocatori nel vulcano non possono far perdere tempo agli avversari fermando il pallone o lanciandolo e qualora fossero riusciti a bloccarlo, devono immediatamente poggiarlo a terra, da dove un avversario provvederà a recuperarlo. Vince la squadra che "spazza prima" i vulcani, ossia che riesce prima a fare prigionieri tutti i giocatori avversari che si trovano nel vulcano.

Ma, come lui diceva, «non si sa mai» e così spazzò anche il camino del vulcano spento. Se i camini sono ben puliti, bruciano piano piano, regolarmente, senza eruzioni. Le eruzioni vulcaniche sono come gli scoppi nei caminetti. È evidente che sulla nostra terra noi siamo troppo piccoli per poter spazzare il camino dei nostri vulcani ed è per questo che ci danno tanti guai. (3) Il piccolo principe strappò anche con una certa malinconia gli ultimi germogli dei baobab. Credeva di non ritornare più. Ma tutti quei lavori consueti gli sembravano, quel mattino, estremamente dolci. E quando innaffiò per l'ultima volta il suo fiore, e si preparò a metterlo al riparo sotto la campana di vetro, scoprì che aveva una gran voglia di piangere.
«Addio», disse al fiore. Ma il fiore non rispose.
«Spazzò con cura il camino dei suoi vulcani in attività».
«Addio», ripeté. Il fiore tossì. Ma non era perché fosse raffreddato.
«Sono stato uno sciocco», disse finalmente, «scusami, e cerca di essere felice».

Fu sorpreso dalla mancanza di rimproveri. Ne rimase sconcertato, con la campana di vetro per aria. Non capiva quella calma dolcezza.
«Ma sì, ti voglio bene», disse il fiore, «e tu non l'hai saputo per colpa mia. Questo non ha importanza, ma sei stato sciocco quanto me. Cerca di essere felice. Lascia questa campana di vetro, non la voglio più».
«Ma il vento...»
«Non sono così raffreddato. L'aria fresca della notte mi farà bene. Sono un fiore».
«Ma le bestie...»
«Devo pur sopportare qualche bruco se voglio conoscere le farfalle, sembra che siano così belle. Se no chi verrà a farmi visita? Tu sarai lontano e delle grosse bestie non ho paura. Ho i miei artigli».
E mostrava ingenuamente le sue quattro spine. Poi continuò:
«Non indugiare così, è irritante. Hai deciso di partire e allora vattene».
Perché non voleva che io lo vedessi piangere. Era un fiore così orgoglioso. (4)

ATTENZIONI EDUCATIVE: in questo gioco è importante avere parecchi arbitri per consentire un regolare svolgimento del gioco, inoltre è opportuno che gli animatori creino le condizioni affinché tutti i ragazzi siano protagonisti.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far riflettere i ragazzi sull'importanza del gioco rispetto al simbolo del vulcano; esso rappresenta anche le passioni che dovrebbero essere tenute a bada. Un individuo con un temperamento ardente è soggetto ad esplosioni emotive come un vulcano che lascia fluire la propria lava; occorre, ogni tanto, fare una bella spazzata anche dentro di sé.

4. UN RICORDO PER SEMPRE

COME SONO BRUTTI GLI ADDII! EPPURE A VOLTE SONO COSÌ NECESSARI! LA COSA IMPORTANTE È CAPIRE CHE UN ADDIO VIENE SEMPRE DOPO UN TEMPO VISSUTO INSIEME. PROVIAMO A RAGIONARE SU QUESTO CON LA PROSSIMA ATTIVITÀ!

FINALITÀ: aiutare i ragazzi a riflettere sul significato dell'addio di qualcuno e sulla preziosità di non perdere tempo quando si è insieme.
DESTINATARI: 11-14 anni - **DURATA:** variabile, a discrezione dell'animatore.
SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, con disponibilità di tavoli e sedie.
OCCORRENTE: scatola con gli "oggetti sull'addio"; un foglio pergamenato e una biro per ogni partecipante.

ISTRUZIONI: I ragazzi sono seduti in cerchio attorno ad un tavolo. Al centro del tavolo è posta una scatola contenente titoli di giornale, frasi e brani di addio, parole sul saluto e l'addio, oggetti, ecc. Ciascun ragazzo riceve un foglio (magari pergamenato) e una biro. Quando tutto il materiale è pronto l'animatore chiede ai ragazzi di pensare ad una persona a cui vogliono bene che è lontana o è in procinto di partire. Si riflette con loro su cosa hanno vissuto quando erano insieme, su come vivono questa lontananza, su cosa perdono e cosa augurano a questa persona. Ciascuno è quindi invitato a cercare nella scatola tutte le cose che lo ispirano per procedere alla scrittura di una lettera di addio.

VARIANTE 6-11 ANNI: nel caso in cui i ragazzi fossero più piccoli si può procedere anche solo ad incollare sul foglio ciò che più ispira prendendolo dalla scatola. Si può inoltre valutare se è preferibile fare un disegno di addio piuttosto che una lettera.

ATTENZIONI EDUCATIVE: soprattutto con ragazzi più piccoli è importante spiegare con attenzione il significato "dell'addio". Prima di lavorare sulla scrittura della lettera può essere utile riflettere sulle relazioni che si vivono e su come si vivono i rapporti con le persone care.

CONDIVISIONE: l'attività può esserci di aiuto per riflettere con i ragazzi sul valore che diamo al tempo vissuto insieme. Spesso ci accorgiamo della ricchezza delle persone solo quando se ne vanno o stanno lontane. È la consapevolezza che vive anche la rosa nel momento in cui si accorge che il Piccolo Principe sta andando via.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ṇ ị ṇ ị Ŵ ơ ḷ ő ì

il fariseo sarà pure ineccepibile nei suoi comportamenti esteriori, ma da un cuore così freddo e superbo come fa a passare l'amore di Dio? Noi non ambiamo ad essere esteriormente perfetti, il nostro desiderio è avere un cuore che ama! Anche noi spesso nei rapporti con gli altri animatori siamo tentati di sentirci più bravi, solo perché magari ci siamo attenuti meglio ad alcune regole che ci venivano date o sappiamo fare meglio questo o quello. Ma ciò che permette a Dio di agire attraverso di noi è l'umiltà. Un animatore imbranato, ma col cuore umile e capace di amare farà molto più bene ai ragazzi di uno super-performante ma superbo. E che cosa significa umiltà, se non che ogni bene che Dio ha donato al nostro cuore e alla nostra mente è un servizio che possiamo fare per arricchire tutta la comunità? Impegniamoci soltanto ad amare e sarà Dio a riconoscere il bene che abbiamo fatto.

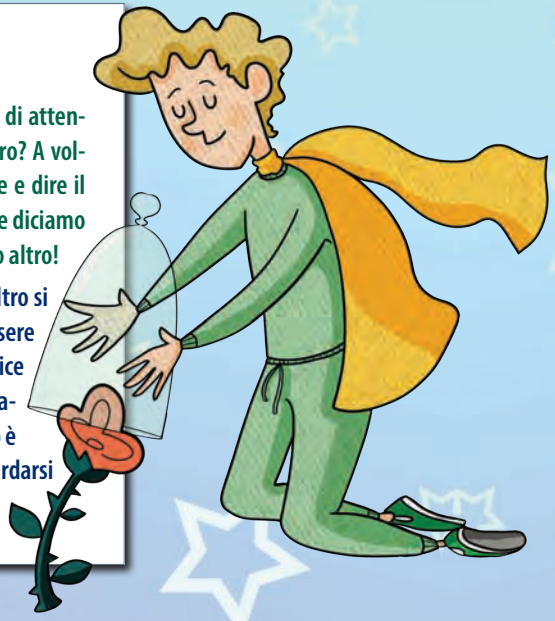
Suggerimento: come il pubblicano, prima di andare via, ciascuno di noi ammetterà almeno un errore fatto e, con umiltà, non cercherà una giustificazione. Tutti insieme diranno "Dio ci ama così come siamo, e si fida di noi".

Attenzione: smetterò di paragonarmi agli altri e cercherò in tutta umiltà di dare il meglio di me, fidandomi del fatto che anche gli altri animatori stanno cercando di fare altrettanto.

Piccolo a chi?

Come dimostriamo di aver bisogno di cura, di attenzioni? Sappiamo cogliere il bisogno dell'altro? A volte non è per niente semplice, capita di fare e dire il contrario di quello che si vuole. Quante volte diciamo "non mi chiamare più!" mentre desideriamo altro!

La chiave, per prenderci cura e far sì che l'altro si prenda cura di noi, è essere autentici; è essere coerenti (ossia far corrispondere ciò che si dice con ciò che si fa); è chiedersi: cosa voglio veramente? Cosa è importante per me? Tutto ciò è il frutto di un continuo allenamento tra guardarsi dentro e sperimentare con gli altri.



Animatori in azione

Per sentire l'esigenza di un paravento, occorre sperimentare cosa si provi ad essere in balia del vento. Spesso la vita ci mette in difficoltà, ci provoca ed è in quel momento che ci chiama a provare, ad andare oltre. Proprio quando ci troviamo "controvento" dobbiamo ribaltare la prospettiva, ingegnarci con la creatività. Prendiamoci un po' di tempo per sperimentare delle esperienze stravaganti: corsa all'indietro, ad occhi chiusi, ascolto con orecchie chiuse, tatto con occhi chiusi,... Non importa l'esito, l'importante è capire che occorre provarci, sempre e comunque.

E tu animatore ... Da quali tempeste di vento ti senti spesso travolto?

Scrivi almeno "correnti" che spesso ti colpiscono, ti feriscono e ti inducono a sentirti giudicato e, di conseguenza, a giudicare gli altri. Ora pensa al paravento giusto da poter usare per ripararti da questi venti giornalieri che ti allontanano dai tuoi compagni e dai bambini del Grest. Non scoraggiarti se a volte non troverai un paravento abbastanza forte: quando sarai colpito, sarà proprio l'aiuto dei tuoi compagni a farti resistere!

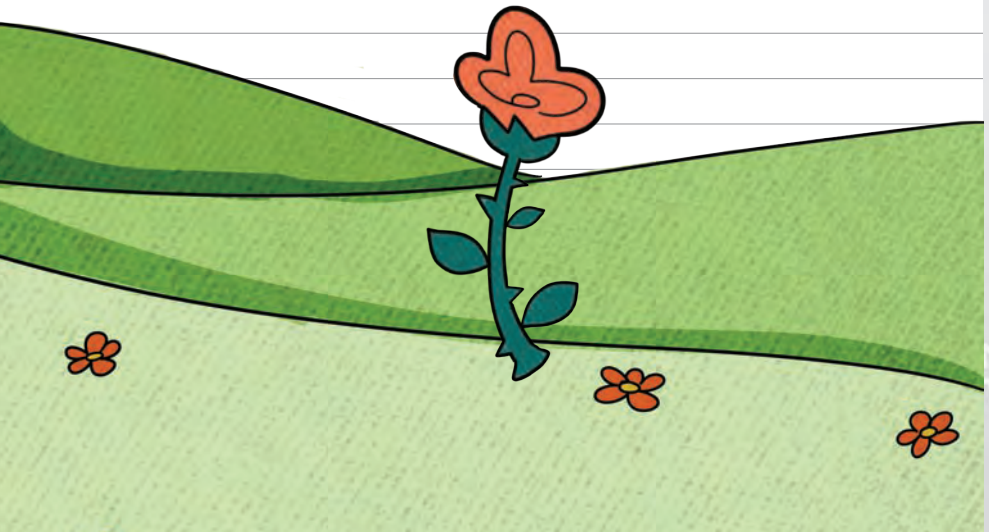
Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

Messaggi tra le stelle

Tra le stelle, spesso, gli esseri umani si sono divertiti ad unire puntini immaginando figure mitologiche e storie senza tempo. Da queste figure, dette costellazioni, vengono fuori lettere che cambiano anche forma. Nello specifico stiamo facendo riferimento ad una delle costellazioni più semplici da riconoscere e che potrebbe regalarci una serata da saputelli con gli amici: Cassiopea. Dalle nostre parti, questa costellazione è visibile praticamente tutto l'anno (cosa abbastanza rara) e si riconosce facilmente per la sua forma a zig zag.

La tipicità di questa costellazione è che a volte ci appare come una M (in autunno soprattutto) e talvolta come una W (nelle serate primaverili). La stella centrale della costellazione ci permette di trovare la stella polare quando non riusciamo con il metodo scoperto nella giornata 2. Un'altra curiosità su Cassiopea è che è moglie di Cefeo; insieme, sono le uniche due costellazioni che condividono il cielo l'una accanto all'altra, da veri innamorati, vicini alla loro figlia Andromeda e al suo salvatore Perseo.

Riprendi il [illegible] e misura in cosa e quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:



SU COSA REGNATE?

7

Su cosa regnate?

Il re dell'asteroide 325 è convinto di regnare su tutto, benché questo tutto corrisponda davvero a molto poco. Se da una parte, ci troviamo a riflettere su un potere negativo che coincide con il predominio delle cose e delle persone, dall'altra parte, siamo anche invitati ad interrogarci su quello che è il "nostro regno": siamo padroni e re della nostra vita?

Su cosa regniamo e soprattutto come regniamo?

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel segreto del nostro cuore.

Si parte

A te si deve lode, o Dio, in Sion;
Beato chi hai scelto e chiamato vicino,
abiterà nei tuoi atri.
Ci sazieremo dei beni della tua casa,
della santità del tuo tempio.
Con i prodigi della tua giustizia,
tu ci rispondi, o Dio, nostra salvezza,
speranza dei confini della terra e dei mari lontani.
Gli abitanti degli estremi confini
stupiscono davanti ai tuoi prodigi:
di gioia fai gridare la terra. (Salmo 64)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù riprese a parlare loro con parabole e disse: «Il regno dei cieli è simile a un re, che fece una festa di nozze per suo figlio. Egli mandò i suoi servi a chiamare gli invitati alle nozze, ma questi non volevano venire. Mandò di nuovo altri servi con quest'ordine: «Dite agli invitati: Ecco, ho preparato il mio pranzo; i miei buoi e gli animali ingrassati sono già uccisi e tutto è pronto; venite alle nozze!». Ma quelli non se ne curarono e andarono chi al proprio campo, chi ai propri affari; altri poi presero i suoi servi, li insultarono e li uccisero. Allora il re si indignò: mandò le sue truppe, fece uccidere quegli assassini e diede alle fiamme la loro città. Poi disse ai suoi servi: «La festa di nozze è pronta, ma gli invitati non erano degni; andate ora ai crocicchi delle strade e tutti quelli che troverete, chiamateli alle nozze». Usciti per le strade, quei servi radunarono tutti quelli che trovarono, cattivi e buoni, e la sala delle nozze si riempì di commensali. Il re entrò per vedere i commensali e lì scorse un uomo che non indossava l'abito nuziale. Gli disse: «Amico, come mai sei entrato qui senza l'abito nuziale?». Quello ammutolì. Allora il re ordinò ai servi: «Legatelo mani e piedi e gettatelo fuori nelle tenebre; là sarà pianto e stridore di denti». Perché molti sono chiamati, ma pochi eletti». (Mt 22,1-14)

Invitato alla festa: quando mi ricapita una fortuna così, un re così buono che ha invitato tutti alla festa di suo figlio, tutti gli abitanti del suo pianeta, anche noi poveri sudditi, e vedeste che saloni, che vino, che cibo, tutto per noi. E immaginate la sorpresa quando il re è passato a servirci lui stesso. Lui è il Re dell'universo ma a differenza dei reucci del vostro mondo, Lui non spadroneggia, ma si **mette a servizio,** condivide tutto il bello che ha. La vostra vita è un dono e ne siamo responsabili ma non padroni assoluti; siamo fatti per condividere e fare crescere ciò che ci è affidato, perché sia un bene per tutti. La nostra rosa è nostra ma è fatta per riempire il mondo del suo profumo e della sua bellezza.

Prendiamoci cura

L'animatore annuncia che è il tempo di eleggere il governatore della galassia, chiede così ai ragazzi di dividersi in gruppi spontanei di massimo quattro persone e affida ad ogni gruppo un compito: scegliere al proprio interno una persona da proporre come candidato per le elezioni. Ogni sottogruppo dovrà elaborare cinque promesse di cose che il candidato governatore farà, una volta eletto, per il bene degli altri. Si procede poi alle elezioni, mettendo come regola che nessuno può votare sé stesso o il proprio candidato ma esprime un voto per uno degli altri gruppi. Si può poi riflettere sul programma del governatore eletto e chiedere se sono cose necessarie al bene comune.

Di che pianeta sei?

In questo giorno in tante occasioni hai un potere da vivere, nel gioco, nell'amicizia: sono le tue capacità, i tuoi doni, sono le persone che sono legate a te, che ti prendono come **esempio.** Fai tutto non solo per te stesso, ma cercando il bene di ognuno.

Il piccolo principe si trovava nella regione degli asteroidi 325, 326, 327, 328, 329 e 330. Cominciò a visitarli per cercare un'occupazione e per istruirsi.
Il primo asteroide era abitato da un re. Il re, vestito di porpora e d'ermellino, sedeva su un trono molto semplice e nello stesso tempo maestoso.
«Ah! ecco un suddito», esclamò il re appena vide il piccolo principe.
E il piccolo principe si domandò: «Come può riconoscermi se non mi ha mai visto?»
Non sapeva che per i re il mondo è molto semplificato. Tutti gli uomini sono dei sudditi. (1) «Avvicinati che ti veda meglio», gli disse il re che era molto fiero di essere finalmente re per qualcuno. Il piccolo principe cercò con gli occhi dove potersi sedere, ma il pianeta era tutto occupato dal magnifico manto di ermellino. Dovette rimanere in piedi, ma era tanto stanco che sbadigliò.

«È contro all'etichetta sbadigliare alla presenza di un re», gli disse il monarca, «te lo proibisco».
«Non posso farne a meno», rispose tutto confuso il piccolo principe. «Ho fatto un lungo viaggio e non ho dormito...»
«Allora», gli disse il re, «ti ordino di sbadigliare. Sono anni che non vedo qualcuno che sbadiglia, e gli sbadigli sono una curiosità per me. Avanti! Sbadiglia ancora. È un ordine». «Mi avete intimidito... non posso più», disse il piccolo principe arrossendo.
«Hum! hum!» rispose il re. «Allora io... io ti ordino di sbadigliare un po' e un po'...»
Borbottò qualche cosa e sembrò seccato. Perché il re teneva assolutamente a che la sua autorità fosse rispettata. Non tollerava la disubbidienza. Era un monarca assoluto. Ma siccome era molto buono, dava degli ordini ragionevoli.

1. Ecco un suddito!

Chi è un suddito? È chi esaudisce i desideri del proprio sovrano. Proprio come succederà a noi nel gioco seguente, in cui ci prodigheremo per rendere perfetta la festa del re!

Finalità: cooperare, anche con squadre diverse dalla propria, per poter raggiungere un obiettivo comune.
Destinatari: tutti
Durata: 90'
Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni.
Occorrente: rettangolini di cartone (biscotti) dei colori delle diverse squadre, corolle di fiori di carta velina, cannucce, carta da regalo e nastri, tante bende quanti i partecipanti, nastro adesivo colorato per delimitare le diverse aree di gioco, scatole, cancelleria varia.
Istruzioni: Il re dell'asteroide 325 ha deciso di fare una grande festa, ma solo i sudditi più meritevoli potranno sedere alla sua tavola. Il gioco è presieduto dal re seduto sul trono, le squadre saranno disposte in diversi punti del campo da gioco. Al via del re, le squadre si sfideranno nelle diverse prove. Alla fine di ogni prova, il re decreterà i punti accumulati da ogni squadra.

Prova 1 - I biscotti preferiti del re
Il re ama i biscotti e i suoi preferiti non potranno mancare alla festa! In questa prova le squadre si sfideranno a coppie. Si preparerà una porzione del campo da gioco (una per ogni squadra), delimitata dal nastro adesivo. Al centro dell'area ci sarà la scatola dei biscotti. Ogni giocatore riceverà 10 rettangolini di cartone che rappresentano i biscotti preferiti dal re (che proprio non possono mancare alla festa). Si benderanno i componenti delle due squadre e si faranno girare attorno al campo da gioco senza mai fermarsi: ogni componente dovrà cercare di centrare la scatola dei biscotti lanciando, con una sola mano, il rettangolino. Chi si ferma non potrà lanciare il suo biscotto. Nel momento in cui tutti avranno finito i propri biscotti, il re fermerà il gioco: sarà lui stesso, con l'aiuto degli animatori a contare i biscotti acquisiti da ogni squadra assegnando ad ogni biscotto un punto. A fine prova, il re dichiara la squadra vincitrice della prova, che è quella che avrà raccolto più biscotti.

Prova 2 - Il giardino del re
Che festa sarebbe senza una adeguata decorazione floreale? Questa prova potrà essere giocata contemporaneamente da tutte le squadre. Sul terreno di gioco verranno sparse corolle di fiori dei colori delle squadre che si disporranno dall'altro lato del campo rispetto al prato fiorito. Al via del re, ogni componente, munito di cannuccia personale, andrà cercare il fiore del proprio colore e lo risucchierà per portarlo nel proprio giardino. Si stabilisce il tempo massimo, per esempio, 15/20 minuti, dopo i quali, il re procederà al conteggio dei fiori e alla proclamazione della squadra vincitrice (verrà assegnato un punto ad ogni fiore).

«Se ordinassi», diceva abitualmente, «se ordinassi a un generale di trasformarsi in un uccello marino, e se il generale non ubbidisse, non sarebbe colpa del generale. Sarebbe colpa mia».
«Posso sedermi?» s'informò timidamente il piccolo principe.
«Ti ordino di sederti», gli rispose il re che ritirò maestosamente una falda del suo mantello di ermellino. Il piccolo principe era molto stupito. Il pianeta era piccolissimo e allora su che cosa il re poteva regnare?
«Sire», gli disse, «scusatemi se vi interrogo...»
«Ti ordino di interrogarmi», si affrettò a rispondere il re.
«Sire, su che cosa regnate?» «Su tutto», rispose il re con grande semplicità.
«Su tutto?»
Il re con un gesto discreto indicò il suo pianeta, gli altri pianeti, e le stelle.
«Su tutto questo?» domandò il piccolo principe. «Su tutto questo...» rispose il re.
Perché non era solamente un monarca assoluto, ma era un monarca universale.
«E le stelle vi ubbidiscono?» «Certamente», gli disse il re. «Mi ubbidiscono immediatamente. Non tollero l'indisciplina».
Un tale potere meravigliò il piccolo principe. Se l'avesse avuto lui, avrebbe potuto assistere non a quarantatre, ma a settantadue, o anche a cento, a duecento tramonti nella stessa giornata, senza dover spostare mai la sua sedia! E sentendosi un po' triste al pensiero del suo piccolo pianeta abbandonato, si azzardò a sollecitare una grazia dal re: «Vorrei tanto vedere un tramonto... Fatemi questo piacere... Ordinate al sole di tramontare...»

Prova 3 - Che bel regalo!
Ad una festa che si rispetti, devono esserci dei regali! In questa prova le squadre si sfideranno a coppie contemporaneamente. In una zona del campo c'è tutto il materiale per confezionare il regalo per il re! Dall'altro lato del campo si sistemeranno le squadre. I componenti delle squadre si disporranno in fila: ogni componente della squadra A sarà legato, alla caviglia, con un componente della squadra B. Stessa cosa per le squadre C e D. Al via, ogni coppia partirà per andare a recuperare un solo oggetto utile per confezionare il regalo. Nel momento in cui la prima coppia di giocatori rientrerà al campo base, potrà partire la seconda coppia. Due giocatori non partiranno: questi due dovranno materialmente impacchettare il regalo per il re, utilizzando solamente la mano sinistra. Metteranno la mano destra sulla nuca e lavoreranno solamente con la sinistra. Vince la squadra che terminerà prima. Se il tempo lo consente, si potrà richiedere di impacchettare due regali e non solo uno.

Prova finale - In ginocchio dal re
Si gioca tutti insieme contemporaneamente. Il re è seduto sul suo trono in un punto del campo da gioco. Dall'altro lato, tutti i partecipanti verranno bendati e posti sulla stessa linea di partenza. Al via, tutti si inchineranno e cercheranno di raggiungere il re nel tempo massimo. Allo scadere del tempo, si conteranno i giocatori di ogni squadra che sono riusciti a raggiungere il re. Il team con il maggior numero di giocatori vincerà la prova.
Alla fine dei giochi, il re conterà tutti i punti ottenuti dalle singole squadre e proclamerà la vincitrice. La squadra che vince siederà con lui al tavolo della festa, le altre squadre si occuperanno di servire la merenda sempre facendo attenzione alle norme anti-Covid.

ATTENZIONI EDUCATIVE: il re è il giudice supremo, ma gli animatori dovranno fare grande attenzione affinché tutti i giocatori giochino onestamente. Al termine del gioco controllare che tutti i giocatori, vincitori e vinti, ricevano la propria merenda per festeggiare insieme al re.

CONDIVISIONE: al termine del gioco, chiedere ai ragazzi "come è sembrato collaborare fra di voi?", "come vi siete sentiti a dovervi confrontare con altre squadre per poter raggiungere lo stesso obiettivo?".

2. RISPETTA GLI ORDINI!

A VOLTE, UN ORDINE "SRAGIONATO" PUÒ DAR VITA A SITUAZIONI COMICHE ED ESILARANTI COME QUELLE DEL GIOCO CHE STIAMO PER FARE INSIEME. CI SARÀ DA RIDERE!

FINALITÀ: A volte, un ordine "sragionato" può dar vita a situazioni comiche ed esilaranti come quelle del gioco che stiamo per fare insieme. Ci sarà da ridere!
DESTINATARI: 6-11 anni - DURATA: 30'
SPAZIO NECESSARIO: aperto, di grandi dimensioni.

«Se ordinassi a un generale di volare da un fiore all'altro come una farfalla, o di scrivere una tragedia, o di trasformarsi in un uccello marino; e se il generale non eseguisse l'ordine ricevuto, chi avrebbe torto, lui o io?»
«L'avreste voi», disse con fermezza il piccolo principe.
«Esatto. Bisogna esigere da ciascuno quello che ciascuno può dare», continuò il re. «L'autorità riposa, prima di tutto, sulla ragione. Se tu ordini al tuo popolo di andare a gettarsi in mare, farà la rivoluzione. Ho il diritto di esigere l'ubbidienza perché i miei ordini sono ragionevoli». (2)
«E allora il mio tramonto?» ricordò il piccolo principe che non si dimenticava mai di una domanda una volta che l'aveva fatta. «L'avrai il tuo tramonto, lo esigerò, ma, nella mia sapienza di governo, aspetterò che le condizioni siano favorevoli».
«E quando saranno?» s'informò il piccolo principe.
«Hem! hem!» gli rispose il re che intanto consultava un grosso calendario, «hem! hem! sarà verso, verso, sarà questa sera verso le sette e quaranta! E vedrai come sarò ubbidito a puntino».
Il piccolo principe sbadigliò. Rimpiangeva il suo tramonto mancato. E poi incominciava ad annoiarsi. «Non ho più niente da fare qui», disse al re. «Me ne vado».
«Non partire», rispose il re che era tanto fiero di avere un suddito, «non partire, ti farò ministro!» «Ministro di che?»
«Di... della giustizia!» «Ma se non c'è nessuno da giudicare?»
«Non si sa mai», gli disse il re. «Non ho ancora fatto il giro del mio regno. Sono molto vecchio, non c'è posto per una carrozza e mi stanco a camminare».

Occorrente: il necessario per delimitare l'area di gioco.
Istruzioni: Si sfidano due squadre. Prima del gioco è importante che gli animatori abbiano delimitato l'area di gioco a forma di cerchio di grandi dimensioni e che abbiano numerato i componenti di ciascuna squadra in modo che si incontrino persone di pari abilità di squadre avversarie. Al via, l'animatore chiamerà un numero e i due giocatori associati a questo numero dovranno disporsi al centro del cerchio, piegarsi sulle ginocchia e poggiare le mani contro quelle dell'avversario. Per avanzare o indietreggiare si può solamente saltellare sui piedi. Vince chi riuscirà a rimanere piegato e a far cadere l'avversario o a fargli poggiare le mani a terra o a farlo uscire dal cerchio. Ogni volta che l'animatore chiamerà un numero, darà un ordine differente: trasformarsi in una farfalla, in un uccello marino, in un cane, in una giraffa, giocare con gli occhi chiusi, con la lingua fuori, ecc... Vince il gioco la squadra che alla fine ha totalizzato complessivamente il punteggio più alto.
Variante 11-14 anni: con i più grandi, gli ordini possono essere scelti da loro prima di iniziare il gioco.
Attenzioni educative: è opportuno che gli animatori osservino attentamente le dinamiche del gioco affinché i ragazzi siano tutti protagonisti.
Condivisione: al termine dell'attività far riflettere i ragazzi sull'importanza del gioco e del suo aspetto centrale nella vita di ogni oratorio e dell'attività estiva. È importante evidenziare che il gioco incoraggia gli appartenenti al gruppo a raggiungere gli obiettivi prefissati, attraverso degli ordini e che, alcuni di questi, sono abbastanza ridicoli.

3. Conosci te stesso?

Il re non ha tutti i torti: non è facile giudicare se stessi, ma è fondamentale. Per questo dobbiamo allenarci, anche con semplicità attività di condivisione come quella che stiamo per fare insieme.

Finalità: riflettere su quanto possa essere importante conoscere se stessi giudicandosi bene.
Destinatari: tutti
Durata: 120'
Spazio necessario: aperto/chiuso, medio
Occorrente: (per ciascun partecipante) fogli, penne e colori.
Istruzioni: Prima dell'attività è importante che gli animatori abbiano preparato dei cartoncini con le parole utili alla conoscenza di sé (una parola per ciascun cartoncino): sensibilità, precisione, amorevolezza, dolcezza, irritabilità, impazienza, disordine, ecc. Al via dell'attività, l'animatore presenta la parola e chiede ad ogni partecipante di scrivere su un foglio, in una scala da 1 a 5, quanto si sentano vicini o lontani dalla parola presentata. In questa prima fase dell'attività, si chiede di riflettere sull'importanza delle parole che usiamo quando giudichiamo noi stessi: molto spesso, pur sapendo quanto sia importante imparare a valutarci nel modo giusto, trascuriamo questo aspetto, ritenendolo difficile e scomodo, oppure sentendoci a disagio.

«Oh! ma ho già visto io», disse il piccolo principe sporgendosi per dare ancora un'occhiata sull'altra parte del pianeta. «Neppure laggiù c'è qualcuno».
«Giudicherai te stesso», gli rispose il re. «È la cosa più difficile. È molto più difficile giudicare se stessi che gli altri.
Se riesci a giudicarti bene è segno che sei veramente un saggio». (3)
«Io», disse il piccolo principe, «io posso giudicarmi ovunque.
Non ho bisogno di abitare qui».
«Hem! hem!» disse il re. «Credo che da qualche parte sul mio pianeta ci sia un vecchio topo. Lo sento durante la notte. Potrai giudicare questo vecchio topo. Lo condannerai a morte di tanto in tanto. Così la sua vita dipenderà dalla tua giustizia. Ma lo grazierai ogni volta per economizzarlo. Non ce n'è che uno».

«Non mi piace condannare a morte», rispose il piccolo principe, «preferisco andarmene». «No», disse il re.
Ma il piccolo principe che aveva finiti i suoi preparativi di partenza, non voleva dare un dolore al vecchio monarca:
«Se Vostra Maestà desidera essere ubbidito puntualmente, può darmi un ordine ragionevole. Potrebbe ordinarmi, per esempio, di partire prima che sia passato un minuto. Mi pare che le condizioni siano favorevoli...»
E siccome il re non rispondeva, il piccolo principe esitò un momento e poi con un sospiro se ne partì. «Ti nomino mio ambasciatore», si affrettò a gridargli appresso il re.
Aveva un'aria di grande autorità.
Sono ben strani i grandi, si disse il piccolo principe durante il viaggio.

Successivamente, ciascun ragazzo dovrà scegliere una delle parole presentate e dovrà condividere, con il resto del gruppo, un'esperienza che lo ha visto protagonista, scegliendo la forma di condivisione che più lo faccia sentire a suo agio (disegno, racconto, rappresentazione teatrale, canzone, scrittura di una pagina di diario, ecc..).

Verrà chiesto al gruppo di riflettere sull'importanza di giudicare se stessi partendo, però, dalla conoscenza dei punti di forza e debolezza di ognuno. Si procederà all'identificazione di questi valori per decidere quali aspetti della vita sono punti di forza o debolezze dalla prospettiva personale, a prescindere dalle opinioni degli altri. Per farlo si useranno queste domande stimolo:

- Pensa alle persone che rispetti. Cosa ammiri di loro? Quali caratteristiche possiedono che apprezzi? Le rivedi nella tua vita?
- Ricorda un momento della vita in cui ti sei sentito davvero soddisfatto o realizzato. Di che momento si trattava? Cos'era accaduto? Chi era con te? Perché hai provato quelle sensazioni?
- Immagina che la tua casa stia andando a fuoco (ma nessuno sia in pericolo) e tu possa salvare solo 3 oggetti. Cosa salveresti e perché?

Sulla base della riflessione emersa, insieme all'animatore, si stileranno i punti di forza e i punti di debolezza di ciascun ragazzo.

VARIANTE: l'animatore può utilizzare le domande stimolo proposte, inventare nuove situazioni o far provare a raccontare ad ogni ragazzo una situazione sulla base del suo vissuto personale. Con i più piccoli occorre semplificare le parole.

ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante la presenza degli animatori che guidino i ragazzi a trovare le giuste soluzioni alle situazioni esposte e che facciano emergere, stimolando nel modo giusto i partecipanti, un loro punto di vista concreto sull'argomento preso in esame.

CONDIVISIONE: l'ultima parte dell'attività, prevede già una condivisione importante da svolgere con i ragazzi; alla fine far riflettere sull'importanza della conoscenza di se stessi che rende saggi. Se nel gruppo si è creato un buon clima di fiducia e intimità, l'animatore può porre ai ragazzi delle ulteriori domande stimolo per avviare una riflessione condivisa sul tema che permetta di approfondire il percorso.

Percorso di Spiritualità per Animatori

âŵ ì ć¡¡¡ŵ¡Ŵ¡ á>

quale potere più grande che essere servi di un Re meraviglioso (DIO) che prepara per tutti un banchetto d'amore? Siamo tentati di intendere il potere come una forma di controllo sugli altri: sulle loro opinioni, sulle azioni, sulle parole. È come se dicessimo che le cose e le persone vanno bene solo quando sono come noi abbiamo deciso che debbano essere. Questo ci porta ad essere autoritari, arroganti, e a giudicare tutto e tutti secondo i nostri criteri. Quanto invece è più bello e liberante lasciare che sia Dio a regnare, piuttosto che noi. Egli regna secondo i suoi criteri che a volte ci sfuggono. San Filippo Neri diceva "Ti ringrazio, mio Dio, perché niente va come dico io". Questa parabola ci offre la liberazione dalle nostre opinioni e tentazioni di dominio che rischiano di farci sentire dei re, ma invece ci trasformano in schiavi.

SUGGERIMENTO: sottolinea le idee degli altri che si sono rivelate positive e fruttuose.

ATTENZIONE: cercherò di non credere di aver sempre ragione, ma sarò capace di aprirmi alle idee degli altri e mettermi in sincero ascolto e a servizio di queste.

Animatori in azione

Liberare foto e immagini che sono custodite nei dispositivi o che sono state affidate ai social network, farle respirare, dargli voce, renderle spazio d'incontro è un modo per essere consapevoli di ciò su cui governiamo nella vita. Chiedete ai ragazzi di cercare sul proprio telefono una foto che dice qualcosa di importante del loro sguardo sul mondo; un'immagine che meriti "una cornice", che abbia un significato per chi la conserva e che rischia di perdersi nel mondo sovraccarico del digitale. Quando tutti avranno scelto, prendetevi il tempo per guardarle: liberate dalla gabbia del dispositivo, togliendo il rumore di fondo di altri mille contenuti, eliminando i likes e la possibilità di scrollare con il gesto automatico che siamo soliti fare, si apriranno spazi di connessione con se stessi e con gli altri del tutto imprevisti. Ognuno potrà presentare la propria foto, raccontare quando l'ha fatta, quali sono i particolari che dovremmo notare, perché la ritiene significativa. Gli altri possono solo fare domande, non si può commentare.

E tu animatore ... Che tipo di Re o Regina saresti se avessi un Regno?

Saresti un re clemente? Severo? Imparziale? Generoso? Riporta su un foglietto come ti giudicheresti. Spesso giudichi i tuoi compagni o i ragazzi senza conoscerli davvero... e lo stesso vale anche per te stesso: cerca di conoscerti il più possibile!

Piccolo a chi?

Quando si pensa al potere, la prima cosa che viene in mente è sottomettere, avere qualcuno a cui dare ordini, "avere potere su..."; questo potere affascina: poter controllare qualcun altro, fargli fare quello che vogliamo sembra affascinante, ma è un potere che isola, perchè l'altro è un sottomesso e io mi fido solo se fa quello che dico, per cui lui diventa un nemico che potrebbe insinuare il mio potere. Questo potere, quindi, è intriso di paura e solitudine ed è falso perchè nessuno ha il diritto di sottomettere l'altro. Proviamo invece a guardare al potere come possibilità di fare, come "avere potere di...", ciò implica: conoscersi (cosa so e posso fare? Quali sono i miei limiti?), conoscere l'ambiente in cui si opera, le sue potenzialità e i suoi limiti (cosa posso fare in Oratorio?), essere consapevoli di poter scegliere (è bene che mi comporti in questo o in quest'altro modo?).

Questo modo di vedere il potere può essere condiviso, anzi si arricchisce del potere dell'altro per il bene comune. Anche con noi stessi possiamo scegliere di essere re senza scrupoli (obbligandoci, rimproverandoci, insultandoci) o riconoscerci regnanti delle nostre possibilità (prendendoci cura di noi, incoraggiandoci, consolandoci quando sbagliamo, spronandoci ad andare avanti).

Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

Cielo a pecorelle, acqua a catinelle?

I detti popolari legati al cielo e al meteo sono tantissimi, ma ci prendono davvero? Ad esempio: è vero che quando il cielo si riempie di un piccolo "gregge" di nuvolette c'è il serio rischio di trovarsi, dopo poche ore, sotto un bell'acquazzone? Ebbene sì! Quelle nuvolette, infatti, sono dei cirrocumuli e altocumuli che si formano in cielo tra i 5000 e i 7000 metri di altezza e si formano quando l'aria è particolarmente instabile, fredda e umida.

Tutte queste sono condizioni tipiche di brutto tempo e quindi, l'incombere di questo gregge di nuvolette, potrebbe davvero rivelarsi indicatore di un imminente peggioramento del tempo, con un conseguente probabile arrivo di precipitazioni. In questo caso, la saggezza popolare è stata in grado di anticipare le conoscenze scientifiche basandosi sull'attenta osservazione del cielo per secoli e secoli.

č ődžŴÌ ńÎ ũŴ ơdž l Î ǫŴ

Riprendi il ń ơ l ŭdžÎ ŭ ŭe misura in cose - quanto ritieni di Ŵ Ɣ Î ŭ ơdž ő essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:

n ơ ŧ Î ŭ ŭ ơ nj ő l ŭŴdž ő Ŵ dž Î ũ Î À À

n ơ ǰ Ŵnjnj ǔ ŭ ơ Ŵ l Ɣ ơ ŋ ơ nj ơ nj ŭ ő l

n ơ ǂdž ő ũ Î ŭ ơ ´

n ơ Ɣ ő nj nj ơ ŋ Î ǂ Îdž ŭ ő Ŵ dž Î l ń ơ d ńŴÀ

n ơ ŋ Î ŭ ơ Ŵ ǫ Ɣ Î nj nj Ŵ Ɣ ơ ´

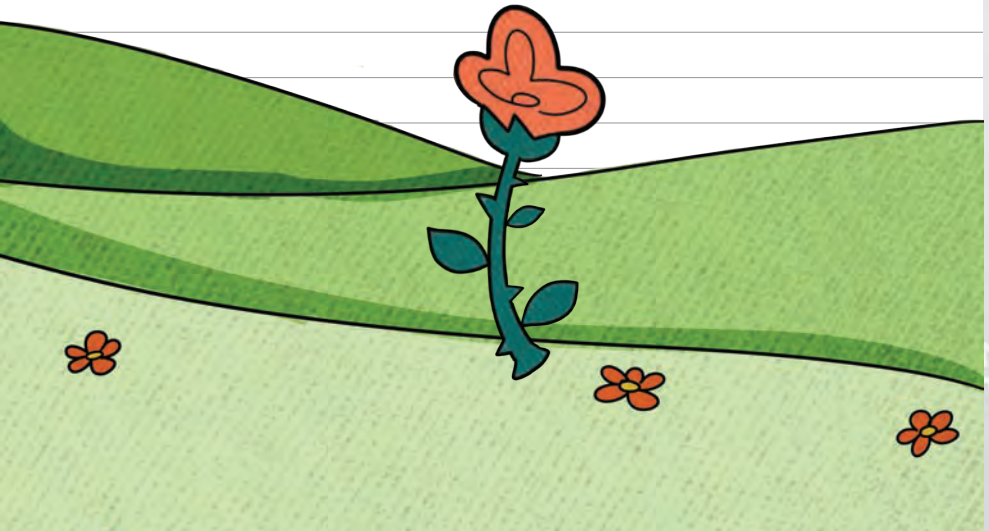
n ơ ń ơ ơ ǂ ődž Î ŭ ơ ń ơ l ũ ǫŴ Î ǫ ŭdž

n ơ ŋ ő ŋ Ŵ ń Î ŭ ơ ŭ ő Ɣ ǂ ơ ǂ ődž ŭdž ơ ŴǰŴ

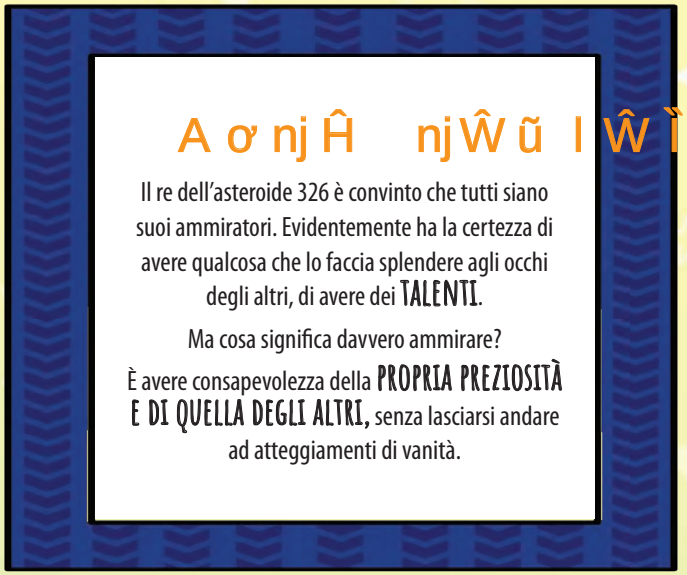
n ơ Î nj ń ơ ǫ ŭ Î ŭ ơ Ŵ ǫ ŧ Ŵnj ơ ũ l ơ ǂ À À ơ

n ơ Ŵ Ɣ ǂ Îdž Î ŭ ơ Dž ǔ Î ǫ ń ơ nj Î ŋ Ŵ l

n ơ ŧ Î ǰ ơdž Ŵ ŭ ơ ǫ Î ǂ Îdž ŭ ő ń Ŵ ǂ Î À ú Ŵ ´



A ơ nj Î nj Ŵ ũ l Ŵ ì ń Î



Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel segreto del nostro cuore.

Si parte

Tu sei, Signore, l'Altissimo su tutta la terra,
tu sei eccelso sopra tutti gli dei.
Odiate il male, voi che amate il Signore:
lui che custodisce la vita dei suoi fedeli
li strapperà dalle mani degli empi.
Una luce si è levata per il giusto,
gioia per i retti di cuore.
Rallegratevi, giusti, nel Signore,
rendete grazie al suo santo nome. (Salmo 96)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: «Viene forse la lampada per essere messa sotto il moggio o sotto il letto? O non invece per essere messa sul candelabro? Non vi è infatti nulla di segreto che non debba essere manifestato e nulla di nascosto che non debba essere messo in luce. Se uno ha orecchi per ascoltare, ascolti! (Mc 4, 21-23)

Venditore di lampade: nel vostro mondo avete tante luci, ma spesso le usate male, spesso sprecate tanta elettricità; nel mio mondo non c'è elettricità, abbiamo solo lampada ad olio ed io le vendo: illuminano ma vanno messe nel posto migliore perché ogni goccia d'olio sia usata bene e non sprecata. A chi mi chiede consiglio, dico di metterla al centro della stanza così che tutto possa essere illuminato. La rosa è bella, LA NOSTRA VITA È LUCE, ma questa luce e questa bellezza non possiamo permetterci di sprecarla illuminando solo noi stessi.
Siamo luce per illuminare di bene e di bellezza chi c'è vicino.

Prendiamoci cura

Si dividono i ragazzi a coppie, e vengono messi uno davanti all'altro seduti, si propone che a turno ognuno esprima davanti all'altro tutte le cose belle che vorrebbe dirgli e poi si fa cambio. Si chiede poi ai ragazzi cosa hanno provato a sentirsi ammirati e lodati e quale sia stata la cosa che ha fatto loro più piacere sentire di sè. Si può riportare sul proprio pianeta. L'animatore conclude ricordando che siamo una costellazione e che siamo tutti collegati e che quindi il dono per cui siamo ammirati è destinato a tutti e a servizio di tutti.

Di che pianeta sei?

Oggi RICONOSCI I DONI E I TALENTI degli altri e aiutali ad usarli per il bene del gruppo e delle attività che facciamo insieme.

Il secondo pianeta era abitato da un vanitoso.
«Ah! ah! ecco la visita di un ammiratore», gridò da lontano il vanitoso appena scorse il piccolo principe.
Per i vanitosi tutti gli altri uomini sono degli ammiratori.

1. Tanto di cappello!

Fa davvero ridere quel cappello! E pensare che lo usa solo per darsi un tono e pretendere il saluto. Beh ... A ben pensarci non è l'unico!

Finalità: far comprendere che la persona viene prima del suo ruolo e che "il cappello non fa il monaco".
Destinatari: 6-11 anni - **Durata:** 60'
Spazio necessario: aperto/chiuso, con tavoli per lavorare comodi.
Occorrente: cartelloni, spillatrici, pezzi di tessuto, forbici, cartoni e cartoncini, pezzi di tessuto-non-tessuto, colla e materiale da riciclo di vario tipo. Un foglio con un termometro disegnato e un pennarello per ogni ragazzo.
Istruzioni: I ragazzi saranno invitati ad occuparsi della creazione di un cappello, scelto tra una serie di cappelli che rappresentano diversi tipi di autorità tra cui: una mitria (mondo religioso), il cappello da mago (mondo magico), un cilindro (mondo economico), una corona da re (mondo politico), un cappello da carabiniere o da sceriffo (mondo della giustizia), una coppola (mondo violento/mafioso), un cappello da cerimonia (mondo dei vip). Ogni ragazzo costruirà il cappello che preferisce. Al termine della creazione, ciascuno indosserà il proprio cappello e gli si chiederà come si sente in quel "ruolo", magari mettendolo al centro dell'attenzione per due minuti. Come ultima cosa, ciascuno compilerà il termometro dell'autostima: sul termometro con le tacche da 0 a 100, ogni ragazzo, dopo aver preso la parola, traccerà un segno con il pennarello, dando valore a se stesso in base a come si è sentito con il cappello in testa. Dopo una rapida discussione, si deciderà, con un secondo tratto, se è il caso di far salire o scendere il termometro dell'autostima in base a come gli altri valutano abbia saputo interpretare il ruolo.

«Buon giorno», disse il piccolo principe, «che buffo cappello avete!» (1)
«È per salutare», gli rispose il vanitoso. «È per salutare quando mi acclamano, ma sfortunatamente non passa mai nessuno da queste parti».
«Ah sì?» disse il piccolo principe che non capiva.
«Batti le mani l'una contro l'altra», consigliò perciò il vanitoso.

Variante 11-14 anni: ai più grandi, si può far recitare per 2 minuti una piccola parte relativa al ruolo che il cappello ispira; poi reciteranno la stessa parte senza cappello, chiedendogli quale ruolo ha avuto quel cappello.
Attenzioni educative: occorrerà aiutare i più piccoli nella realizzazione dei cappelli, magari fornendo loro dei cartoni rigidi come modello su cui creare le forme. Sarà necessario che ci sia abbastanza materiale per tutti, meglio ancora se ciascuno ha il proprio materiale.
Condivisione: al termine del laboratorio, in base all'età, provocare i ragazzi chiedendo, "quante volte pur di difendere "il cappello" qualcuno maltratta il prossimo?", "sappiamo indossare il cappello dell'altro?", "sappiamo valutare una persona per come è e non per il cappello che indossa?".

2. Non toccare il mio cappello

Il cappello del re vanitoso è davvero una sciocca trovata. Proviamo ad usare la nostra abilità e creatività per togliergli questo accessorio e vedere se sparisce così anche la sua vanità?

Finalità: trovare il modo per sfruttare al meglio gli strumenti a disposizione, essere creativi per raggiungere uno scopo
Destinatari: 8-11 anni
Durata: 30'
Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni
Occorrente: spada di spugna o di palloncini, pistola ad acqua, palline realizzate con la carta di quotidiani

Il piccolo principe batté le mani l'una contro l'altra e il vanitoso salutò con modestia sollevando il cappello.
«È più divertente che la visita al re», si disse il piccolo principe, e ricominciò a battere le mani l'una contro l'altra. Il vanitoso ricominciò a salutare sollevando il cappello.

Dopo cinque minuti di questo esercizio il piccolo principe si stancò della monotonia del gioco: «E che cosa bisogna fare», domandò, «perché il cappello caschi?» (2)
Ma il vanitoso non l'intese. I vanitosi non sentono altro che le lodi.
«Mi ammiri molto, veramente?» domandò al piccolo principe.

ISTRUZIONI: La prima parte del gioco si svolge come il tradizionale gioco del fazzoletto. Due squadre di giocatori sono disposte su due file parallele ed ad ogni partecipante viene assegnato un numero (i numeri assegnati devono essere progressivi partendo da uno). Davanti alle due file indiane di giocatori, a distanza di alcuni metri, è presente il vanitoso che chiamerà un numero a caso fra quelli assegnati ai componenti delle due squadre. I giocatori chiamati in causa (corrispondenti al numero chiamato) dovranno correre verso il vanitoso: il primo che arriva non solo farà guadagnare un punto alla propria squadra, ma avrà l'opportunità di provare a far cadere il cappello del vanitoso. Dopo aver scelto uno fra gli strumenti a disposizione (spada di spugna o di palloncini, pistola ad acqua, palline di carta…), il giocatore si posizionerà ad una certa distanza (stabilita precedentemente) dal vanitoso e avrà due tentativi per far cadere il cappello dalla testa del vanitoso. Se riuscirà in questa impresa, farà vincere alla sua squadra ben 5 punti. Vince la squadra che alla fine del gioco ha conquistato più punti.
VARIANTE 6-8 ANNI: aumentare il numero dei tentativi e diminuire la distanza dall'animatore vanitoso.
VARIANTE 11-14 ANNI: i ragazzi avranno un solo tentativo a disposizione mentre aumenterà la distanza dall'animatore col cappello. Nella prima fase, inoltre, potranno essere chiamati più numeri, non uno solo. Se vengono chiamati due numeri contemporaneamente, un giocatore salirà sulle spalle dell'altro ed insieme correranno verso il vanitoso. Se vengono chiamati tre numeri, due giocatori formeranno con mani e braccia incrociate fra loro mentre il terzo dovrà sedercisi sopra.
ATTENZIONI EDUCATIVE: bisogna fare attenzione affinché i numeri vengano chiamati tutti, in modo da dare a ciascun bambino/ragazzo la possibilità di giocare e di sfidare l'animatore.

CONDIVISIONE: al termine del gioco, porre alcune domande quali "Sei riuscito a far cadere il cappello?", "Hai dovuto studiare un modo particolare per usare lo strumento a disposizione?", "Come mai hai scelto proprio quello?", per arrivare a considerare insieme quali "armi" possano davvero "togliere il cappello" ai vanitosi.

3. ECCO LA VISITA DI UN AMMIRATORE!

GIÀ, CHE COSA VUOL DIRE AMMIRARE? E SOPRATTUTTO … SIAMO CAPACI DI FARLO IN MODO POSITIVO? PROVIAMO AD ALLENARCI.

FINALITÀ: saper riconoscere le qualità di chi ci sta attorno, aprire la mente alla bellezza di noi stessi e degli altri.
DESTINATARI: 8-14 anni - **DURATA:** 30' - **SPAZIO NECESSARIO:** interno/esterno, medio
OCCORRENTE: bigliettini con frasi; un sacchetto; fogli e penne; un cappello.
ISTRUZIONI: In un sacchetto vengono inseriti tanti bigliettini con frasi di diverso tipo, magari prese dal testo de "Il Piccolo Principe" o comunque frasi inventate. Le frasi scelte non devono avere molto senso, né essere legate fra di loro, possono essere le più disparate, ad esempio: "una nuova specie di baobab","sgualcito come un papavero", "venuto chissà da dove", "è una questione di disciplina", "unico al mondo","senza rendersi conto di quello che fa". Divisi i ragazzi in 2-3 gruppi, ogni gruppo dovrà pescare 10 frasi per poter comporre una lettera di ammirazione verso il proprio animatore o verso uno dei ragazzi di un altro gruppo, cercando di cogliere tutti gli aspetti positivi sia del carattere, sia del suo modo di fare, sia - perché no - anche del suo aspetto. Le frasi dovranno essere collegate fra loro in maniera tale che ne venga fuori un elaborato di senso compiuto che le contenga tutte. Ogni ragazzo comporrà la propria lettera. Una volta completata la lettera, l'animatore (o il ragazzo prescelto) indosserà il cappello e i ragazzi dovranno leggergli le lettere, declamandole.

«Che cosa vuol dire ammirare?» (3)
«Ammirare vuol dire riconoscere che io sono l'uomo più bello, più elegante, più ricco e più intelligente di tutto il pianeta».
«Ma tu sei solo sul tuo pianeta!»
«Fammi questo piacere. Ammirami lo stesso!» (4)

«Ti ammiro», disse il piccolo principe, alzando un poco le spalle, «ma tu che te ne fai?»
E il piccolo principe se ne andò.
Decisamente i grandi sono ben bizzarri, diceva con semplicità a se stesso, durante il suo viaggio.

VARIANTE 6-8 ANNI: diminuire il numero delle frasi da utilizzare.
ATTENZIONI EDUCATIVE: i risultati delle lettere saranno sicuramente esilaranti; bisognerà fare molta attenzione, però, che i ragazzi si fermino davvero a cogliere gli aspetti positivi e le qualità di chi li circonda.
CONDIVISIONE: al termine dell'attività riflettere con i bambini e i ragazzi a partire dalle lettere di ammirazione prodotte. Fanno cogliere nuove ed importanti qualità della persona cui sono destinate? Si proverà insieme a dare una definizione di "ammirazione".

4. SPECCHIO DELLE MIE BRAME

CERTO CHE IL RE DELL'ASTEROIDE 326 È DAVVERO ESAGERATO CON QUESTA STORIA DELL'AMMIRAZIONE. NON SI RENDE CONTO CHE LA VANITÀ È PROPRIO INSENSATA! ORA GLIELO DIMOSTRIAMO!

FINALITÀ: constatare che quello che appare non è sempre quello che è; sperimentare l'inutilità della vanità.
DESTINATARI: tutti
DURATA: 45'
SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, con più ambienti (stand) in modo da tenere i vari giochi separati.
OCCORRENTE: specchi, canzoni conosciute modificate al computer in modo che siano specchiate, quindi al contrario, fogli di carta con frasi.
ISTRUZIONI: Divisi in squadre, i ragazzi potranno mettersi alla prova in varie attività allo specchio previste nei vari stand/spazi di gioco allestiti.

- Frasi allo specchio: il primo ragazzo della fila dovrà leggere una frase scritta dagli animatori su un foglio e posta in modo che il ragazzo possa vederne solo il riflesso. Verrà assegnato un punto per ogni frase esatta. Tutta la squadra sosterrà la prova.
- Una strana melodia: la squadra insieme dovrà cercare di riconoscere la canzone che verrà fatta loro ascoltare al contrario. Verrà assegnato un punto per ogni canzone indovinata.
- Devo riflettere: un animatore si metterà di fronte al primo ragazzo della fila e darà delle istruzioni che dovranno essere eseguite "allo specchio": se gli dice di alzare la mano sinistra, dovrà alzare la destra. Se gli dice di fare un passo avanti con il piede destro, dovrà spostare il sinistro. Se il ragazzo riesce a completare una lista di 5 azioni senza sbagliare, ottiene un punto e si passa al secondo della fila. Tutta la squadra sosterrà la prova.

Alla fine del tempo stabilito, si sommeranno i punti totali e si decreterà la squadra vincitrice.
ATTENZIONI EDUCATIVE: nel caso in cui i bambini non sappiano leggere, utilizzare delle immagini; se dovessero esserci ragazzi con difficoltà di lettura, far sostenere loro soprattutto le attività 2 e 3.
CONDIVISIONE: al termine dei giochi, chiedere ai ragazzi "Qual è stato il gioco più difficile? Come vi siete sentiti quando non siete riusciti a portare a termine un compito? Ora sapete che gli specchi quasi mai dicono la verità su come stanno davvero le cose. Forse quello che vedete non è quello che vedono gli altri guardandovi". Inoltre, ogni attività prevede un'abilità particolare. Questo porta a valorizzare tutti i ragazzi, non solo quelli che solitamente vengono ammirati per le proprie abilità sportive, forse le più visibili e riconoscibili, ma non certo le uniche. Abbasso la vanità, quindi! Siamo tutti preziosi e non c'è qualcuno da ammirare più di altri.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ ĵ ŵ ĵ Ŵ ŏ ŋ ĵ ŵ ĵ ő ŋ ĵ

"se proprio devo vantarmi di qualcosa, mi vanterò di Cristo", diceva San Paolo. A volte noi ci vantiamo del candelabro, al posto che della luce. Il candelabro siamo noi, con i nostri doni, talenti, la nostra sapienza, i nostri giochi ben preparati e la nostra capacità di intrattenere ed animare i ragazzi. Queste capacità sarebbero nulla se non mosse dall'Amore, quello vero, che viene solo da Dio. Ogni mio talento, illuminato da Cristo, può veramente brillare. La luce, quindi, non è il talento, ma il riflesso di questo nella gioia che Dio dona a coloro che ci sono intorno. Se uso i miei talenti, per trarne ammirazione personale, rischio di diventare tenebra… con un pubblico osannante, ma tenebra. Quanto invece è più bello avere come obiettivo la gioia degli altri anche quando nessuno ci ringrazia, o ci ammira, o ha notato che siamo stati noi a fare qualcosa.

Suggerimento: ci ringraziamo a vicenda per il bene che siamo riusciti a fare, e insieme ringrazieremo Dio per la luce che siamo stati.

Attenzione: cercherò di fare attenzione alle mie intenzioni, per fare tutto in spirito di servizio e amore e non per mettermi in mostra. Ad ogni successo, ad ogni grazie ricevuto, cercherò di ringraziare Dio sapendo che è solo lui la fonte della luce.

Animatori in azione

Ammirare è dare a ciascuno l'attenzione che merita cogliendone i particolari di bellezza. Durante la giornata, create un momento in cui gli elementi da ammirare siano i ragazzi stessi, invitati a prestare attenzione agli sguardi, a contemplare i volti dei compagni, a mettersi in ascolto silenzioso, a lasciar spazio ai movimenti, agli occhi, alla vita. Permettendo ai ragazzi di muoversi liberamente nello spazio e di fermarsi a distanza l'uno dall'altro, concedete del tempo per osservarsi in silenzio.

E tu animatore … Ti senti ammirato? Da chi e perché?

Scrivi la caratteristica o le caratteristiche per le quali, secondo te, chi ti circonda ti ammira. Oggi, per tutta la giornata, rifletti e segna su una mappa i nomi delle persone che ti ammirano. Nei giorni successivi, cerca un dialogo con loro e, in modo semplice, interrogali sui motivi della loro ammirazione prendendo appunti: scoprirai un sacco di cose belle su di te che nemmeno immaginavi. Conserva questi appunti gelosamente! Saranno molto utili quando ti sentirai un po' giù.

Piccolo a chi?

Ammirare significa guardare con meraviglia qualcosa o qualcuno e cogliervi novità, bellezza o caratteristiche interessanti. Essere ammirati fa piacere, è un bisogno, fa parte della necessità di essere riconosciuti per sentirsi parte, di valore. Occorre, però, chiedersi: per che cosa voglio essere ammirato/a? I social ti sollecitano a mostrare gli aspetti fisici … quanto ti influenzano? Cosa ammiri di te? La cosa importante è cogliersi nella propria essenza, prendere consapevolezza delle proprie qualità come dei propri punti deboli. La bellezza esteriore senza la bellezza interiore è nulla.

Come puoi fare a riconoscere la vera bellezza? Guardandoti allo specchio? Difficile. Molto meglio mettersi in gioco in due tempi: primo tempo, confrontarsi con gli altri, perchè è attraverso la relazione che possiamo coglierci, ammirarci ed essere ammirati per la nostra "bellezza"; secondo tempo: riflettere su di sè e chiedersi come continuare a mostrare il meglio di sè.

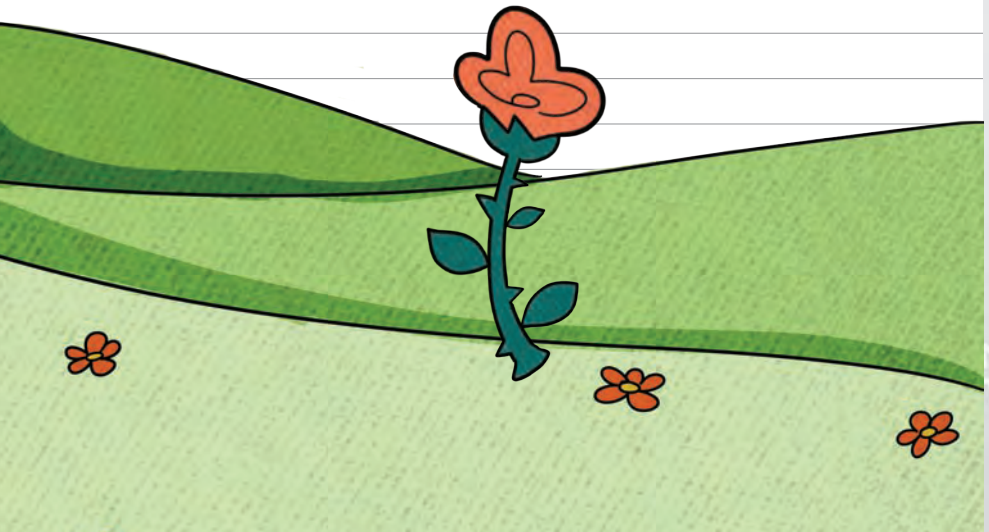
Uno sguardo al Cielo…con gli occhi della Scienza

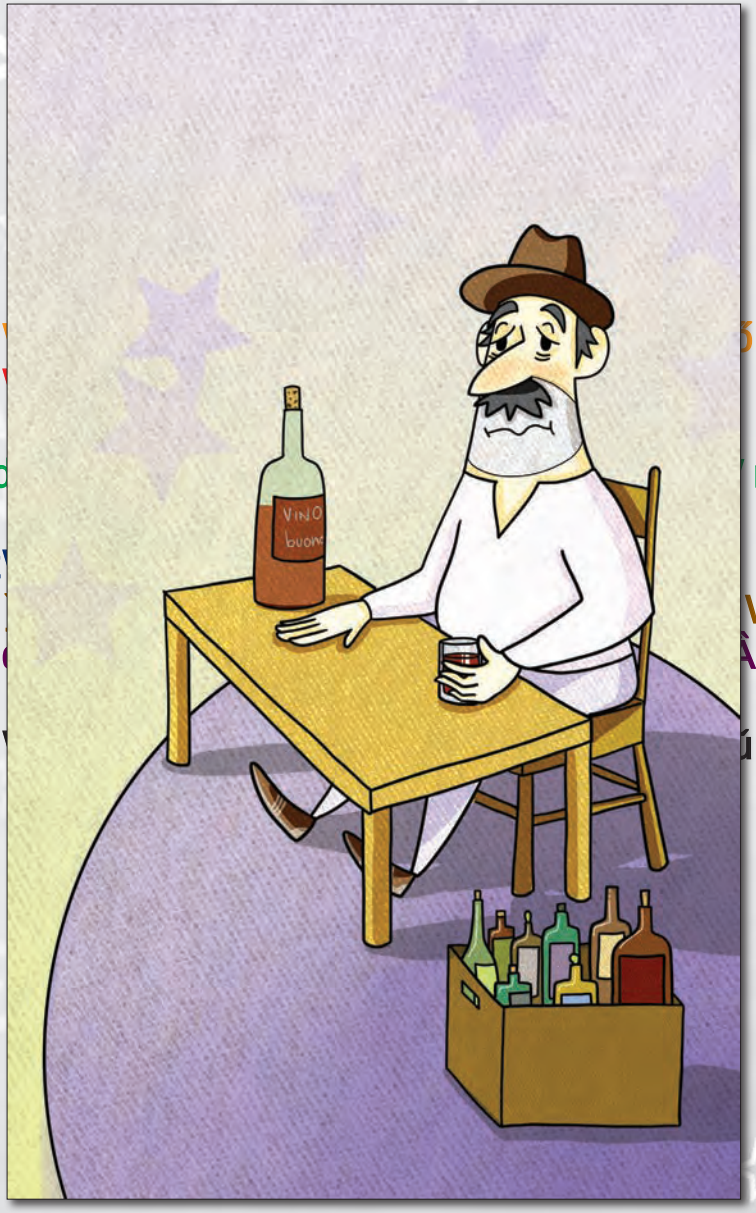
Quando grandina più spesso?

La grandine è uno dei fenomeni atmosferici più affascinanti e sicuramente più pericolosi tra quelli che prendono forma nei nostri cieli. Il chicco di grandine altro non è che una piccola pallina di ghiaccio che si forma in cielo e poi precipita a terra. Ma allora la grandine è fenomeno tipicamente invernale? In realtà no! Se pensate a quando vi siete ritrovati sotto un'improvvisa grandinata, probabilmente vi rivedrete in pantaloncini mentre scappate cercando riparo in qualche giornata di fine estate.

La grandine, infatti, è il risultato dell'azione di aria molto calda che, essendo poco densa, risale negli strati di atmosfera molto velocemente. Questa aria calda in salita riesce a spingere verso l'alto le goccioline di nuvola, portandole talmente in alto dove fa molto freddo e facendole trasformare in ghiaccio. Da questo momento il chicco di grandine continua a fare su e giù finché l'aria calda riesce a sostenerla e così diventa sempre più grande. Maggiore sarà l'aria calda, maggiore sarà la grandezza del chicco di grandine.

Riprendi il [illegible] e misura in cosa [illegible] quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:





DI COSA TI VERGOGNI?

9

Di cosa ti vergogni?

Il re dell'asteroide 327 si ubriaca per dimenticare di vergognarsi dell'essere un ubriaco. Cosa è più forte in lui: la vergogna del suo vizio o il vizio stesso? A volte,

LE NOSTRE FRAGILITÀ, I NOSTRI IMBARAZZI E LA PAURA DEL GIUDIZIO ALTRUI

generano un corto circuito che porta la vita a riempirsi di vizi e brutte abitudini.

La catena del male e del peccato si può spezzare solo con il bene e con scelte coraggiose che superino ogni paura!

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel segreto del nostro cuore.

Si parte

Ti ringrazio, Signore;
tu eri con me arrabbiato,
ma la tua collera si è calmata e tu mi hai consolato.
Ecco, Dio è la mia salvezza;
io confiderò, non avrò mai timore,
perché mia forza e mio canto è il Signore;
egli è stato la mia salvezza.

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: Chi è dunque il servo fidato e prudente, che il padrone ha messo a capo dei suoi domestici per dare loro il cibo a tempo debito? Beato quel servo che il padrone, arrivando, troverà ad agire così! Davvero io vi dico: lo metterà a capo di tutti i suoi beni. Ma se quel servo malvagio dicesse in cuor suo: «Il mio padrone tarda», e cominciasse a percuotere i suoi compagni e a mangiare e a bere con gli ubriaconi, il padrone di quel servo arriverà un giorno in cui non se l'aspetta e a un'ora che non sa, lo punirà severamente. (Mt 24,45-51a)

Il maggiordomo: non so come sia successo: il padrone è partito per un lungo viaggio e ha affidato a me tutti i suoi averi su questo pianeta e soprattutto mi ha dato le chiavi della dispensa e della cantina, ma, visto che tardava a tornare, ho pensato che non ci fosse niente di male nel prendere con abbondanza ciò che era in dispensa; ho esagerato e mi sono ubriacato e ho mangiato fino a scoppiare. Non è finita, preso dalla vergogna per ciò che avevo fatto sono diventato violento con gli altri servi perché mi prendevano in giro. Che disastro ho combinato. NON DOBBIAMO AVER VERGOGNA DEI NOSTRI ERRORI, possiamo sbagliare ma possiamo sempre ripartire. A volte nel prendersi cura della nostra rosa possiamo sbagliare, fare degli errori, ma Dio ci dona sempre la POSSIBILITÀ DI RICOMINCIARE.

Prendiamoci cura

L'animatore riunisce i ragazzi in cerchio e mette al centro una scatola nera su cui è scritto "buco nero": la scatola deve avere chiaramente sulla sommità un buco. Si lascia un momento di silenzio in cui ogni ragazzo scrive un'azione o un momento in cui si è profondamente vergognato per aver sbagliato. I fogli vengono raccolti e ridistribuiti: ognuno legge il foglio che gli è capitato e lo getta nel buco nero. L'animatore può spiegare come funziona un buco nero e fare il parallelo con il fatto che il perdono di Dio e fraterno è quello spazio in cui riconoscere per poi far scomparire ogni nostro errore.

Di che pianeta sei?

In questo giorno di fronte agli errori e agli sbagli NON AVER VERGOGNA di riconoscerli e di CHIEDERE SCUSA.

Il pianeta appresso era abitato da un ubriacone.
Questa visita fu molto breve, ma immerse il piccolo principe in una grande malinconia.

«Che cosa fai?» chiese all'ubriacone che stava in silenzio davanti a una collezione di bottiglie vuote e a una collezione di bottiglie piene.
«Bevo», rispose, in tono lugubre, l'ubriacone. (1)
«Perché bevi?» domandò il piccolo principe.
«Per dimenticare», rispose l'ubriacone.

1. Non ti scordar di me

In quelle condizioni, domani l'ubriaco non ricorderà neppure di averlo incontrato il Piccolo Principe! Aiutiamolo ad allenare la memoria: sarà determinante per cercare di cambiare rotta nella sua vita.

Finalità: allenare la memoria, imparare a prestare attenzione a quello che gli altri dicono.
Destinatari: 8-11 anni - **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni.
Occorrente: lista di parole o frasi di vario tipo.
Istruzioni: Due o più squadre giocano una contro l'altra. Prima di tutto, ogni ragazzo riceve una parola che deve tenere per sé e ricordare assolutamente. La squadra sarà disposta in fila, con i giocatori il più possibile distanti tra loro. Tutto funzionerà come una normale staffetta, ma invece di passarsi il testimone, i ragazzi si passeranno la propria parola. Il primo ragazzo correrà dal secondo e gli dirà la sua parola. Il secondo ragazzo correrà dal terzo e dovrà riportare la sua parola e quella del primo ragazzo, e così via, fino ad arrivare all'ultimo. Le parole potrebbero riguardare lo stesso campo semantico o avere a che fare con la storia del giorno. Il percorso dovrà essere compiuto in maniera sempre diversa: mettendo un piede davanti all'altro, immaginando una linea sulla quale camminare; di lato incrociando le gambe; all'indietro; bendati seguendo le indicazioni dei compagni di squadra; tenendo un oggetto con la fronte… La squadra che alla fine della staffetta riporta la lista più lunga di parole corrette e nell'ordine giusto, vince.
Variante 6-8 anni: le parole utilizzate possono formare delle frasi, per far sì che vengano ricordate più facilmente.
Variante 11-14 anni: utilizzare parole difficili o strane, ma che abbiano un significato importante, per rendere il compito più difficile.
Attenzioni educative: fare in modo di posizionare i ragazzi più grandi alla fine del percorso, perché saranno quelli che dovranno ricordare più parole. Se vediamo che il compito è troppo complicato (o troppo facile) adeguiamo il giudizio della lista riportata alla fine. Evitiamo che la squadra "aggredisca" un giocatore se fallisce nel riportare la lista di parole correttamente.
Condivisione: al termine del gioco, provocare i ragazzi con la domanda "come mi sono sentito nel fare la mia parte?". In questo gioco, ogni giocatore ha la sua importanza ed è fondamentale che ogni ragazzo capisca la valenza del suo compito all'interno della squadra; se dimentica la sua parola o la riferisce male, infatti, la squadra non potrà vincere. La deduzione da sottolineare è che occorra davvero essere concentrati nell'ascolto dell'altro se si vuole fare qualcosa di buono.

2. Il barattolo della vergogna

E qui come siamo messi a vergogna? Se il vostro vizio è cercare di rimuovere e sorvolare sui motivi che dovrebbero farvi vergognare, allora quest'attività laboratoriale fa proprio per voi!

Finalità: mettere a fuoco delle occasioni nelle quali ci si è vergognati e trovare una modalità per non diventare vittime della propria vergogna.
Destinatari: tutti
Durata: 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni, con tavoli per lavorare.
Occorrente: (per ciascun ragazzo) un barattolo di vetro o di plastica trasparente (andrà bene anche un barattolo di yogurt trasparente); colla liquida glitter, perline, brillantini, scotch, fogli di carta, acqua.

«Per dimenticare che cosa?» s'informò il piccolo principe che cominciava già a compiangerlo.
«Per dimenticare che ho vergogna», confessò l'ubriacone abbassando la testa. (2)
«Vergogna di che?» insistette il piccolo principe che desiderava soccorrerlo. (3)
«Vergogna di bere!» e l'ubriacone si chiuse in un silenzio definitivo.

Il piccolo principe se ne andò perplesso.
I grandi, decisamente, sono molto, molto bizzarri, si disse durante il viaggio.

ISTRUZIONI: Ciascun ragazzo dovrà innanzitutto riflettere su due-tre episodi in cui si è vergognato o delle situazioni in cui si vergogna sempre. Riporterà questi episodi su dei bigliettini che circonderà di scotch, in modo da renderli impermeabili. Poi si dedicherà alla realizzazione del barattolo: verserà un po' d'acqua possibilmente calda, due cucchiaini di colla glitter e, a piacere, qualche goccia di colorante, perline, brillantini, … Dentro il liquido gelatinoso realizzato, prima di richiudere il barattolo, andranno inseriti i propri bigliettini dopo una breve condivisione con il gruppo. Il barattolo, ispirato al barattolo della calma montessoriano, servirà a ricordare a ciascuno i momenti in cui ci si è vergognati; agitarlo, aiuterà a non divenire vittime della propria vergogna: occorre ribaltare il punto di vista e imparare dagli errori per non compierli più o per avere il coraggio di affrontare le situazioni ritenute più difficili.

ATTENZIONI EDUCATIVE: se qualcuno non vuole rendere pubblici i propri "motivi di vergogna", conviene non forzare la mano. Ai più piccoli, si potrà anche chiedere di disegnare anziché scrivere i bigliettini.

CONDIVISIONE: l'emozione della vergogna non va soppressa, schivata, nascosta, rimossa. Va affrontata e presa in considerazione per evitare di ripetere gli stessi errori in futuro.

3. MI VERGOGNO DI CHE?

½ũ l ǔ l σ ɲŴ l σŴ njŴ ǰődžũ σ ũ ldđő ɲŴ ńσnjő ɲŴèődžő l ǔŴ: YĤ ŴQ ±ǔ l ǔ σ Š l σ l
ɲĤ Džǔ őnjǔĤ őɣσÀŴσ l ő - gŴσńσŰŴĤĤɣσ Ĥ njÌ ɲĤdžńŴ. ŴĤ l ǔ l ũŴσńσ ɲŴ njǔ±ődžĤɣő

INTESA COME IMBARAZZO?

FINALITÀ: aiutare i ragazzi a credere nelle proprie capacità e a non vergognarsi davanti agli altri, sperimentando la tecnica del mimo.

DESTINATARI: tutti - **DURATA:** 30'

SPAZIO NECESSARIO: aperto\chiuso, di medie dimensioni.

OCCORRENTE: bigliettini con le parole/frasi da mimare, una scatola.

ISTRUZIONI: Si prepareranno tanti bigliettini e sopra si scriverà una parola o una frase da mimare. I bigliettini andranno piegati e messi in una scatola\cassetta. Si dividerà, quindi, il gruppo in più squadre di pari numero. Ad ogni ragazzo sarà assegnato un numero. Come nel più classico gioco del fazzoletto, al via, un animatore chiamerà un numero. Tutti i giocatori che hanno quel numero dovranno correre verso la scatola e il primo che arriva sorteggerà un bigliettino. Il giocatore dovrà mimare la parola o la frase scritta sul bigliettino, mentre gli avversari dovranno cercare di disturbare il mimo, mimando a loro volta altro, senza però poter toccare l'avversario. Il mimo avrà 2 minuti per cercare di far indovinare la parola/frase alla sua squadra. Al termine dei due minuti, tutti torneranno a posto e si partirà con un nuovo numero. Se la squadra indovina, riceve 2 punti. Vince la squadra che guadagna più punti nel tempo stabilito per il gioco. Ovviamente sui bigliettini si possono scrivere frasi e parole singole collegate al Piccolo Principe (esempi: aereo, rosa, serpente, pianeta, aviatore, volpe, elefante, vulcano, ubriaco, re,…).

ATTENZIONI EDUCATIVE: nelle diverse squadre, occorrerà assegnare lo stesso numero a ragazzi con caratteristiche simili (timidezza, velocità, …). Inoltre, l'animatore - arbitro dovrà essere attento a chiamare tutti i numeri.

CONDIVISIONE: prima dell'inizio del gioco è bene spiegare ai ragazzi che il senso di vuoto e non vergognarsi, al termine del gioco, far comprendere che spesso la vergogna può limitare la nostra capacità di comunicare con gli altri, occorre, invece, osare nella gestualità per cercare di far capire le nostre intenzioni a chi ci è intorno.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì “ ¡ ¡Ŵ o l “ >

Riflettendo sul potere, abbiamo scoperto la gioia liberante di essere servi del disegno d'amore di Dio. Il Vangelo di oggi ci invita a farlo con tutto il cuore, assumendo responsabilmente i nostri incarichi, senza mangiare e bere con gli ubriaconi… cioè senza perdite di tempo, senza assecondare la pigrizia, evitando di passare le ore al cellulare, senza ritagliarci isole di egoismo in una giornata di Grest, che invece rappresenta l'occasione per spendersi interamente per amore. Noi siamo tentati di giudicare l'ubriacone della storia del Piccolo Principe perché spreca la sua vita bevendo, senza accorgerci che anche noi sprechiamo un sacco di tempo e risorse. L'uomo trova la pienezza della gioia, quando in ogni istante si dona per amore. Al contrario, sprecando la vita, si insinuano nel nostro cuore tristezza e vergogna, come per l'ubriacone e i cattivi servi della parabola. Vuoi essere nella gioia? Sfrutta a pieno ogni istante!

SUGGERIMENTO: condividiamo quei momenti della giornata in cui, tentati di perderci in cose inutili, abbiamo invece scelto di dare il meglio di noi stessi.

ATTENZIONE: vivrò i miei impegni con senso di responsabilità e dedizione.

Animatori in azione

Spesso siamo noi stessi a giudicarci e a creare le condizioni per far sì che un nostro limite diventi occasione di vergogna e impaccio. Imparare a trasformare i punti di debolezza in punti di forza è un allenamento continuo e che dura per tutta la vita. Proponete agli animatori la visione del video di Zanardi (https://www.youtube.com/watch?v=3wi06w-0vAoU) commentando insieme quali sono le partenze, gli arrivi che occorre prefiggersi e quali gli strumenti da mettere nello zaino per andare oltre le occasioni che portano a vergognarsi di se stessi.

E tu animatore… Quando ti sei vergognato un sacco? Perché?

Sfogliando un giornale o dal web, scegli un'immagine che rappresenti il tuo stato d'animo in quel momento; condividila con i tuoi compagni e attribuisci all'immagine una parola che possa aiutare ad affrontare quella vergogna. Dopo un momento di scambio comune, cerca di vivere questa giornata facendo attenzione a non giudicare e a non far vergognare l'altro.

Piccolo a chi?

La vergogna è un'emozione sociale. Ci si vergogna in rapporto a qualcuno, rispetto a qualcosa che facciamo o che diciamo ma che non è considerato conforme agli standard, alle norme o alle convenzioni condivise in un gruppo (es. mi vergogno di come sono vestito/a; di come parlo ecc.). Chiedersi "di cosa mi vergogno?" porta a prendere consapevolezza di quello che considero una debolezza o che non va bene in base a dei canoni (siamo sicuri che siano canoni corretti? Siamo sicuri sia giusto farsi limitare dal tipo di marca del mio telefonino o delle mie scarpe?).

La vergogna è comunque un'emozione utile quando ci segnala che stiamo facendo qualcosa di sbagliato nei nostri confronti o nei confronti degli altri e piuttosto che fermarsi al vergognarsi, sarebbe bene chiedersi: "voglio continuare con questo comportamento? Cosa posso fare per cambiare? Ho bisogno di aiuto? Chi mi può aiutare?"

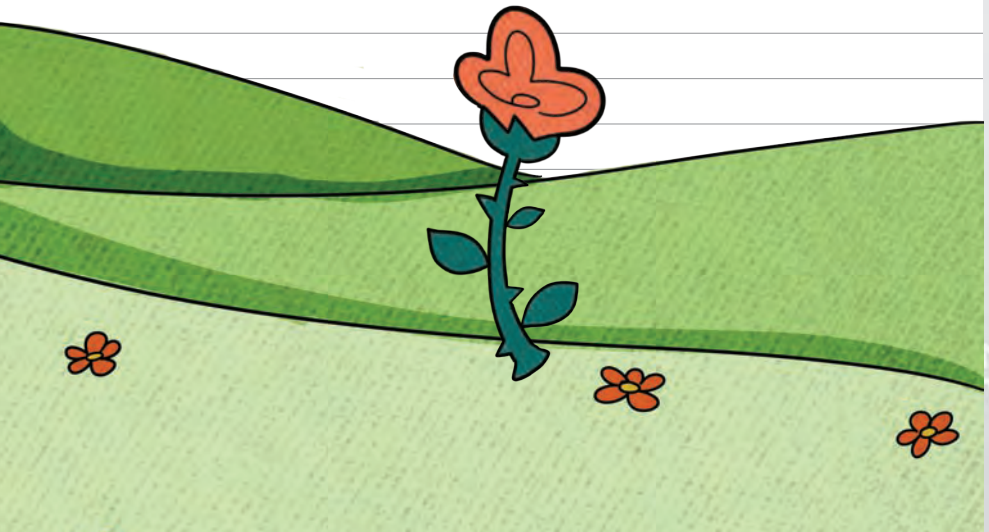
Uno sguardo al Cielo… con gli occhi della Scienza

Orientamento stellare

Se abbiamo scoperto nella giornata 2 come trovare il nord celeste grazie all'individuazione della stella polare, come possiamo fare a riconoscere le altre costellazioni presenti nel cielo? Un occhio allenato ad ammirare la volta celeste può metterci pochi secondi a riconoscere pianeti e costellazioni famose nella miriade di stelle che adornano il cielo. Ed un occhio inesperto? Deve proprio arrendersi in questa sfida?

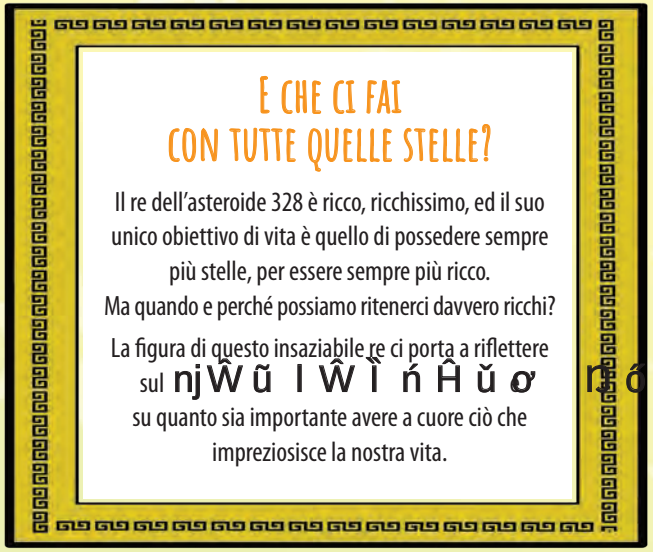
Esistono ormai molti strumenti tecnologici che permettono di ammirare la volta celeste regalandoci, in tempo reale ed in base alla nostra posizione, una descrizione precisa del cielo e dei corpi celesti che lo abitano. Si tratta di applicazioni per smartphone che consentono di conoscere cosa abbiamo sulle nostre teste, semplicemente rivolgendo il dispositivo verso il cielo. Provate, per credere, alcune di queste, come Sky safari, Stellarium, Mappa stellare.

Riprendi il ń ơ l ŭ dž Ĥ ŭ ŭ e misura in cose. Quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:



E CHE CI FAI CON TUTTE QUELLE STELLE?

10



E che ci fai con tutte quelle stelle?

Il re dell'asteroide 328 è ricco, ricchissimo, ed il suo unico obiettivo di vita è quello di possedere sempre più stelle, per essere sempre più ricco.
Ma quando e perché possiamo ritenerci davvero ricchi?
La figura di questo insaziabile re ci porta a riflettere sul njŴũ lŴÌ ńĤŭơ ŋőǫǫĤ ǰődžĤ džŴńńŭőÀÀĤ
su quanto sia importante avere a cuore ciò che impreziosisce la nostra vita.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Le affidiamo a Gesù nel segreto del nostro cuore.

Si parte

O Signore, nostro Dio,
quanto è grande il tuo nome su tutta la terra:
sopra i cieli si innalza la tua magnificenza.
Con la bocca dei bimbi e dei lattanti
affermi la tua potenza contro i tuoi avversari,
per ridurre al silenzio nemici e ribelli.
Se guardo il tuo cielo, opera delle tue dita,
la luna e le stelle che tu hai fissate,
che cosa è l'uomo perché te ne ricordi,
il figlio dell'uomo perché te ne curi?
Eppure l'hai fatto poco meno degli angeli,
di gloria e di onore lo hai coronato:
gli hai dato potere sulle opere delle tue mani,
tutto hai posto sotto i suoi piedi. (Salmo 8)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù disse una parabola: «La campagna di un uomo ricco aveva dato un raccolto abbondante. Egli ragionava tra sé: «Che farò, poiché non ho dove mettere i miei raccolti? Farò così - disse -: demolirò i miei magazzini e ne costruirò altri più grandi e vi raccoglierò tutto il grano e i miei beni. Poi dirò a me stesso: Anima mia, hai a disposizione molti beni, per molti anni; riposati, mangia, bevi e divertiti!». Ma Dio gli disse: «Stolto, questa notte stessa ti sarà richiesta la tua vita. E quello che hai preparato, di chi sarà?». Così è di chi accumula tesori per sé e non si arricchisce presso Dio» (Lc 12,16-21)

Un ricco: su questo pianeta non mi sono goduto niente di ciò che ho guadagnato, ho pensato solo a lavorare, ad aggiungere campo a campo, stalla a stalla, granaio a granaio: accumulare. **Non saputo condividere nulla,** non ho gioito della bellezza che avevo intorno, non ho mai ringraziato per tutti i beni ricevuti, non ho mai invitato nessuno a goderne con me. E ora non c'è più tempo. E voi, gioite mai di ciò che avete, gioite per la vostra rosa? Avete mai provato la **felicità di condividere e di donare?** Dio ci fa doni in abbondanza per poter condividere con chi non ha nulla o poco. Ci sono rose che hanno bisogno di nutrimento e noi ne abbiamo di troppo per la nostra.

Prendiamoci cura

Si dispongono in modalità sparsa i ragazzi seduti in uno spazio largo, gli animatori hanno addosso un simbolo sullo stile dei corrieri degli acquisti online; si dice ai ragazzi che ognuno di loro è un pianeta e dovranno ordinare ai corrieri ciò che considerano necessario, attraverso alcuni foglietti ordine. I corrieri passeranno una prima volta a raccoglierli e poi ripasseranno ridistribuendoli. Ogni pianeta dovrà scegliere fra quelli che gli sono capitati quelli utili e quelli che considera inutili. In gruppo si può riflettere insieme su quello che si è scelto.

Di che pianeta sei?

In questo giorno fermati ogni tanto, alza lo sguardo e ringrazia per tutta la bellezza che c'è intorno a te. Fai notare anche agli altri **le cose belle** che vedi e che vivi.

Il quarto pianeta era abitato da un uomo d'affari. Questo uomo era così occupato che non alzò neppure la testa all'arrivo del piccolo principe.
«Buon giorno», gli disse questi. «La vostra sigaretta è spenta».
«Tre più due fa cinque. Cinque più sette: dodici. Dodici più tre: quindici. Buon giorno. Quindici più sette fa ventidue. Ventidue più sei: ventotto. Non ho tempo per riaccenderla. Ventisei più cinque trentuno. Ouf! Dunque fa cinquecento e un milione seicento ventiduemila settecento trentuno». «Cinquecento milioni di che?»
«Hem! Sei sempre lì? Cinquecento e un milione di... non lo so più. Ho talmente da fare! Sono un uomo serio, io, non mi diverto con delle frottole! Due più cinque: sette...»
«Cinquecento e un milione di che?» ripeté il piccolo principe che mai aveva rinunciato a una domanda una volta che l'aveva espressa. L'uomo d'affari alzò la testa:
«Da cinquantaquattro anni che abito in questo pianeta non sono stato disturbato che tre volte. La prima volta è stato ventidue anni fa, da una melolonta che era caduta chissà da dove. Faceva un rumore spaventoso e ho fatto quattro errori in una addizione.

La seconda volta è stato undici anni fa per una crisi di reumatismi. Non mi muovo mai, non ho il tempo di girandolare. Sono un uomo serio, io. La terza volta... eccolo! Dicevo dunque cinquecento e un milione». «Milioni di che?»
L'uomo d'affari capì che non c'era speranza di pace.
«Milioni di quelle piccole cose che si vedono qualche volta nel cielo». «Di mosche?»
«Ma no, di piccole cose che brillano». «Di api?»
«Ma no. Di quelle piccole cose dorate che fanno fantasticare i poltroni. Ma sono un uomo serio, io! Non ho il tempo di fantasticare».
«Ah! di stelle?» «Eccoci. Di stelle». «E che ne fai di cinquecento milioni di stelle?» (1)
«Cinquecento e un milione seicento ventiduemila settecento trentuno. Sono un uomo serio io, sono un uomo preciso». «E che te ne fai di queste stelle?»
«Che cosa me ne faccio?» «Sì» «Niente. Le possiedo». «Tu possiedi le stelle?» «Sì»
«Ma ho già veduto un re che...» «I re non possiedono. Ci regnano sopra. È molto diverso».
«E a che ti serve possedere le stelle?» «Mi serve ad essere ricco».

1. Conta che ti passa

Come si contano esattamente cinquecento milioni di stelle? L'impresa è ardua ma non impossibile per veri giocatori come noi! Proviamoci!

Finalità: allenare la capacità di concentrazione ed impegnarsi per un obiettivo.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30' - **Spazio necessario:** aperto/chiuso, medio
Occorrente: 4 pacchi di pasta molto piccola.
Istruzioni: Si formeranno squadre di ca. 5-6 persone. I gruppi giocheranno uno per volta. In particolare, ogni squadra riceverà i quattro tipi diversi di pastina (stelline, anellini, farfalline, tondini) e, in 5 minuti, dovrà contare 40 elementi precisi di ogni tipo di pasta, mentre tutte le altre squadre, intorno, cercano di distrarre pronunciando conteggi strampalati, utili solo a confondere. I ruoli si scambieranno in modo che tutte le squadre facciano la prova. Vince la squadra che si avvicina di più al numero richiesto.
Attenzioni educative: trattandosi di cibo, sarà importante procurarsi pasta vecchia o scaduta.
Condivisione: al termine del gioco, riflettere sull'importanza di restare concentrati sui propri obiettivi, anche quando intorno tutti cercano di distrarli. Affrontare, con i ragazzi più grandi, anche il tema dell'accumulo, chiedendo loro se c'è qualcosa che sono concentrati a "collezionare".

2. M'illumino di stelle!

Beh, andando ad intuito, forse le stelle servono ad illuminare la sua vita! Giochiamo anche noi a riempire di stelle l'esistenza? In postazione!

Finalità: aiutare i ragazzi a credere nelle proprie capacità e nella forza della squadra.
Destinatari: tutti - **Durata:** manche da 15' - **Spazio necessario:** aperto\chiuso
Occorrente: fogli A4 possibilmente gialli; (per ogni squadra) una scatola e mollette per la biancheria, materiale per costruire un percorso ad ostacoli.
Istruzioni: Occorrerà disegnare e ritagliare sui fogli tante piccole stelle colorate (gialle) e un percorso ad ostacoli di andata e ritorno. Le stelle, in numero uguale per tutte le squadre, come le mollette, andranno sistemate in un contenitore\scatola posto all'inizio del percorso. Ogni squadra individuerà il proprio "uomo d'affari" che si sistemerà al lato opposto di tutti gli altri compagni. Al via, uno alla volta, i ragazzi dovranno prendere una stella e una molletta, correre velocemente verso il loro compagno (uomo d'affari) e fermare la stella con la molletta su una parte del corpo del compagno che vogliono (pantaloni, maglietta, orecchie, capelli, scarpe,...). Poi torneranno indietro sempre velocemente e, con un "batti 5", faranno partire il secondo compagno. Vince la squadra che per prima illumina con tutte le stelle l'uomo d'affari.
Attenzioni educative: se i ragazzi sono molto vivaci o se lo si ritiene utile a prescindere, può essere utile scrivere già sulle stelle le parti del corpo dove attaccare la stella stessa, evitando così che possano scegliere luoghi poco consoni e imbarazzanti.

«E a che ti serve essere ricco?» «A comperare delle altre stelle, se qualcuno ne trova». Questo qui, si disse il piccolo principe, ragiona un po' come il mio ubriacone. Ma pure domandò ancora: «Come si può possedere le stelle?»
«Di chi sono?» rispose facendo stridere i denti l'uomo d'affari.
«Non lo so, di nessuno». «Allora sono mie che vi ho pensato per il primo».
«E questo basta?» «Certo. Quando trovi un diamante che non è di nessuno, è tuo. Quando trovi un'isola che non è di nessuno, è tua. Quando tu hai un'idea per primo, la fai brevettare, ed è tua. E io possiedo le stelle, perché mai nessuno prima di me si è sognato di possederle».
«Questo è vero», disse il piccolo principe. «Che te ne fai?» (2)
«Le amministro. Le conto e le riconto», disse l'uomo d'affari.
«È una cosa difficile, ma io sono un uomo serio!»
Il piccolo principe non era ancora soddisfatto.
«Io, se possiedo un fazzoletto di seta, posso metterlo intorno al collo e portarmelo via. Se possiedo un fiore, posso cogliere il mio fiore e portarlo con me. Ma tu non puoi cogliere le stelle».
«No, ma posso depositarle alla banca». «Che cosa vuol dire?»
«Vuol dire che scrivo su un pezzetto di carta il numero delle mie stelle e poi chiudo a chiave questo pezzetto di carta in un cassetto». «Tutto qui?» «È sufficiente».
È divertente, pensò il piccolo principe, e abbastanza poetico. Ma non è molto serio.
Il piccolo principe aveva sulle cose serie delle idee molto diverse da quelle dei grandi. «Io», disse il piccolo principe, «possiedo un fiore che innaffio tutti i giorni. Possiedo tre vulcani dei quali spazzo il camino tutte le settimane. Perché spazzo il camino anche di quello spento. Non si sa mai. È utile ai miei vulcani, ed è utile al mio fiore che io li possegga. Ma tu non sei utile alle stelle...» (3)
L'uomo d'affari apri la bocca ma non trovò niente da rispondere e il piccolo principe se ne andò. Decisamente i grandi sono proprio straordinari, si disse semplicemente durante il viaggio.

CONDIVISIONE: trattandosi di un gioco di squadra dove la competenza individuale risulta molto forte, al termine si possono far condividere le reazioni di ciascuno e il contributo personale apportato al gioco, stimolando i ragazzi ad esprimersi sulle emozioni provate.

3. DOVRESTI DAVVERO PIANTARLA!

IL BANCHIERE È MOLTO IMPEGNATO A CONTARE TUTTE LE SUE STELLE. MA A COSA GLI SERVE? LO FA STARE BENE? E LE STELLE, SE SAPESSERO DI ESSERE CONTATE DA QUALCUNO, NE SAREBBERO CONTENTE?

FINALITÀ: riflettere su come impieghiamo il nostro tempo e sul concetto di utilità.
DESTINATARI: tutti - **DURATA:** 30'
SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, di medie dimensioni.
OCCORRENTE: fogli di carta da riciclare, pennarelli, forbici, vasetti, terreno, semi di piante che possano sbocciare nel periodo in cui viene fatta l'attività, acqua, una lavagna (o, in alternativa, un cartellone).
ISTRUZIONI: Facciamo, insieme ai ragazzi, una lista di attività. Alcune che gli piacciono molto (giocare?), altre che gli piacciono meno (fare i compiti?), altre relativamente indifferenti (lavarsi i denti?). Cerchiamo con loro di classificare su un cartellone queste attività con il criterio che suggerisce il Piccolo Principe: sono utili a qualcuno? Fanno stare bene qualcuno (me compreso)?
I ragazzi sceglieranno, tra quelle descritte, le attività che sembrano a loro utili (a qualcuno, a qualcosa, a se stessi) e quelle che gli sembrano inutili perdite di tempo (per esempio essere arrabbiati, litigare, rimandare…). Non preoccupiamoci di definire bene un limite: se un'attività sembra utile "così così" ai ragazzi, andrà scritta in mezzo. Per ogni attività utile trovata, prendiamo un vasetto con il terreno e attacchiamoci un'etichetta (o costruiamo un cartellino da piantare nel terreno); sull'etichetta scriviamo l'attività corrispondente e a cosa o a chi è utile (per esempio, giocare a un gioco da tavolo: divertimento, famiglia, amici). Infine, piantiamo un semino nel vasetto e innaffiamolo con un po' d'acqua. Ovviamente, proprio come faceva il Piccolo Principe, ci si dovrà prendere cura delle proprie cose: i vasetti andranno, quindi, innaffiati dai ragazzi tutti i giorni.
ATTENZIONI EDUCATIVE: verificare che ogni ragazzo si senta coinvolto e suggerisca almeno un'attività. Prestare attenzione a non etichettare attività come il riposo, il gioco, il riflettere, l'essere tristi come perdite di tempo; per quanto possano sembrare poco utili, sono in realtà fondamentali purché, come in qualsiasi altra attività, non si esageri.
CONDIVISIONE: al termine dell'attività, chiedere ai ragazzi di esprimere, in percentuale, quanto tempo pensano di perdere in modo inutile. Sarà l'avvio di una condivisione che deve portare tutti ad una maggiore consapevolezza nello scegliere bene come impegnarsi quotidianamente.

Percorso di Spiritualità per Animatori

âŵ ì ő ŋ ŋ ĵ ŵ o l é à

Quale ricchezza dà veramente senso alla mia vita? A volte siamo ossessionati dagli oggetti, dai vestiti, dall'avere l'ultimo smartphone, frequentare locali e persone in… ci facciamo ricchi di cose materiali che in realtà non entrano dentro di noi, aumentano il livello di ricchezza di quel che abbiamo ma non di chi siamo. Sarebbe come avere una splendida cornice, ma intorno a un quadro che dovrebbe ancora migliorare tantissimo. Ciò che fa veramente ricca una persona (di una ricchezza che non perisce, ma dura per sempre) è la sua capacità di amare. Santa Teresina faceva un paragone: "come un avaro, andando in giro per strada, non si lascerebbe sfuggire neanche una moneta o un'occasione per fare soldi, così io, avara della vera ricchezza che è l'amore, nel cammino della vita non voglio lasciarmi sfuggire neanche una occasione di amare. Sarà così che diventeremo ricchi davvero.

SUGGERIMENTO: condividerò con gli altri come mi sento dopo aver speso l'intera giornata a cercare di arricchirmi di amore.

ATTENZIONE: coglierò ogni occasione di bene che mi si presenta nella giornata, così da arrivare a sera con il granaio del cuore pieno d'amore.

Animatori in azione

Ognuno di noi ha una ricchezza che può donare: sia materiale, sia simbolica. La vera ricchezza è quella di chi impara a dare senza per forza ricevere, di chi sa fare il primo passo, di chi sa esprimere, anche con poco, il suo affetto. Chiedete di scrivere su dei bigliettini la frase "Ti regalo + l'oggetto che si vuole regalare"; ognuno dovrà scriverne almeno otto. In sostanza ciascuno dovrà individuare otto regali che può e vuole donare ad otto persone del gruppo. Si potrà regalare qualsiasi cosa. I biglietti saranno personali e letti solo dall'interessato. Quando un biglietto viene completato, viene firmato e "spedito" al destinatario che dovrà leggerlo subito.

E tu animatore… se immagini i sogni come le stelle, quante ne hai nel cuore?

Su un cartoncino azzurro, disegna tante stelle quanti sono i tuoi sogni. Rifletti su come ti prendi cura di questi sogni per far sì che siano realizzati e scrivi ognuna di queste azioni all'interno di ogni stella. Rifletti su quello che hai scritto e scegli almeno un'azione; ritaglia la stella corrispondente e, condividendo le motivazioni, attaccala su un cartellone comune: i tuoi compagni e tu stesso potrete fare tesoro di tutti questi consigli per aiutarvi nella realizzazione dei rispettivi sogni individuali.

Piccolo a chi?

A volte si pensa che "possedere" ricchezze materiali renda felici, ma è proprio così? Molte biografie di personaggi ricchi dicono il contrario. La più grande ricchezza è data dal sentirsi amati, anche da noi stessi.

Ci amiamo veramente quando apprezziamo i nostri pregi e accogliamo i nostri punti deboli, quando cogliamo il bene che facciamo a noi stessi e agli altri; fare il bene ci arricchisce. Sentiamo di essere amati quando ci fermiamo e facciamo attenzione ai piccoli grandi gesti che gli altri fanno per noi (anche solo un sorriso).

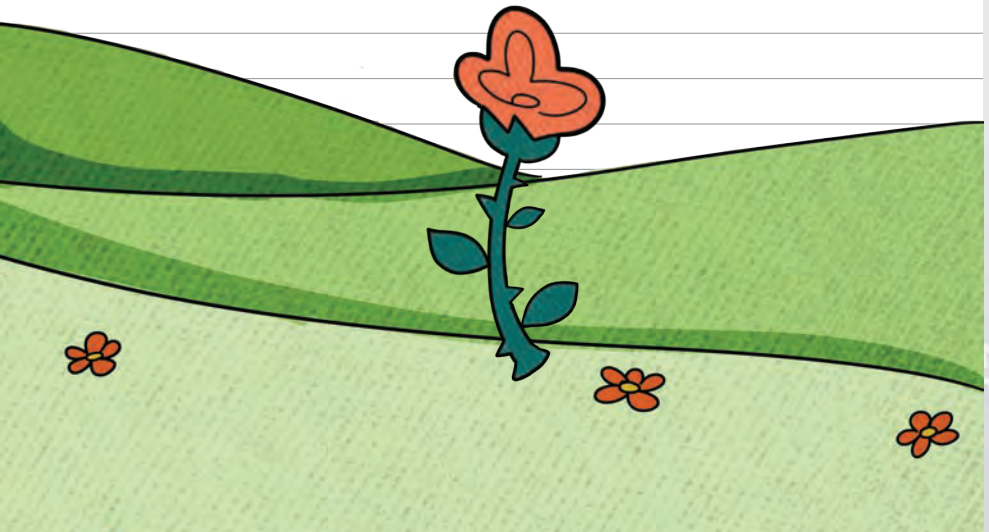
Uno sguardo al Cielo… con gli occhi della Scienza

Stella o non stella?

Molto spesso, alzando lo sguardo al cielo, ci sarà capitato di scorgere tra le stelle, un puntino particolarmente luminoso. Forse, in quel momento, abbiamo pensato si trattasse di una stella particolarmente vicina o particolarmente grande. Probabilmente, invece, si trattava di un pianeta e non di una stella e, nello specifico, del nostro pianeta gemello Venere. Questo pianeta, molto simile alla terra per grandezza, massa e densità, appare infatti, spesso, nel nostro cielo, come un puntino luminosissimo e molto più grande degli altri.

Il segreto della sua "lucentezza" è nella sua atmosfera che, in realtà, lo trasforma in un posto inabitabile e lo rende il più caldo del sistema solare. Venere ha un'atmosfera densissima e ricca di gas serra. Questo guscio di gas riesce a riflettere molto bene parte della luce solare, facendo apparire il pianeta luminosissimo. Proprio per questo motivo i saggi antichi lo chiamarono "Venere" a causa della sua bellezza disarmante.

Riprendi il [illegible] e misura in cose [illegible] quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:



PERCHÉ HAI APPENA SPENTO IL TUO LAMPIONE? 11

Perché hai appena spento il tuo lampione?

Il lampionaio che il Piccolo Principe incontra sull'asteroide 329 è un uomo che ha scelto di mettere al centro della sua vita la **FEDELTÀ** al lavoro e la **COSTANZA** nel portare avanti compiti e doveri.

Sebbene i suoi sforzi appaiano del tutto inutili e piccoli, la sua testimonianza mostra al Piccolo Principe l'importanza di un **IMPEGNO VERSO GLI ALTRI** che ha un grande valore e che, una volta assunto, non deve mai venir meno.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro.

Si parte

Cantate al Signore un canto nuovo,
cantate al Signore da tutta la terra.
Cantate al Signore, benedite il suo nome,
annunziate di giorno in giorno la sua salvezza.
In mezzo ai popoli narrate la sua gloria,
a tutte le nazioni dite i suoi prodigi.
Grande è il Signore e degno di ogni lode,
terribile sopra tutti gli dei. (Salmo 95)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù espose loro un'altra parabola, dicendo: «Il regno dei cieli è simile a un granello di senape, che un uomo prese e seminò nel suo campo. Esso è il più piccolo di tutti i semi ma, una volta cresciuto, è più grande delle altre piante dell'orto e diventa un albero, tanto che gli uccelli del cielo vengono a fare il nido fra i suoi rami». (Mt 13,31-32)

UN CONTADINO: avevo sempre tenuto quei semi in un sacchettino in un angolo del mio armadio delle sementi dell'orto. Non avevo mai voluto piantarli, erano semi così piccoli che non sarebbero serviti a nulla. La scorsa primavera non avevo più semi di lavanda e allora ho preso questi piccoli semi di senapa e gli ho piantati: vedeste ora che albero sono diventati e fanno ombra tanto che in certi pomeriggi assolati mi godo il canto degli uccellini che trovano riposo e ombra fra i suoi rami. La dedizione alla tua rosa passa attraverso GESTI QUOTIDIANI e piccoli, sono quelli che la fanno crescere e la rendono sempre più preziosa e bella. Dio quando ha voluto cambiare il mondo ci ha mandato Gesù che DA GRANDE SI È FATTO PICCOLO, e la nostra vita è diventata bella e preziosa grazie a Lui.

Prendiamoci cura

Radunati i ragazzi insieme si sceglie di dedicarsi a un'azione che abbellisca un luogo in cui si fa l'attività estiva o uno spazio del paese o del quartiere, scegliendola fra alcun già pensate dagli animatori (ad es. ripulire uno spazio interno o esterno, ridipingere una stanza, abbellire uno spazio comune). È importante che l'attività non sia troppo lunga e che ci si possa prendere anche il tempo per parlarne insieme su cosa si è fatto e su come lo si è vissuto.

Di che pianeta sei?

Oggi fai attenzioni ai PICCOLI GESTI QUOTIDIANI che gli altri fanno per te, e a tua volta compi piccoli gesti di gentilezza e amore nei confronti degli altri.

Il quinto pianeta era molto strano. Vi era appena il posto per sistemare un lampione e l'uomo che l'accendeva. Il piccolo principe non riusciva a spiegarsi a che potessero servire, spersi nel cielo, su di un pianeta senza case, senza abitanti, un lampione e il lampionaio. Eppure si disse:
«Forse quest'uomo è veramente assurdo. Però è meno assurdo del re, del vanitoso, dell'uomo d'affari e dell'ubriacone. Almeno il suo lavoro ha un senso. Quando accende il suo lampione, è come se facesse nascere una stella in più, o un fiore. Quando lo spegne addormenta il fiore o la stella. È una bellissima occupazione, ed è veramente utile, perché è bella». (1)

Salendo sul pianeta salutò rispettosamente l'uomo:
«Buon giorno. Perché spegni il tuo lampione?»
«È la consegna», rispose il lampionaio. «Buon giorno».
«Che cos'è la consegna?»
«È di spegnere il mio lampione. Buona sera». E lo riaccese.
«E adesso perché lo riaccendi?» «È la consegna».
«Non capisco», disse il piccolo principe.
«Non c'è nulla da capire», disse l'uomo, «la consegna è la consegna. Buon giorno». E spense il lampione. (2)

1. Regala un po' di luce

Noi non siamo dei lampionai, eppure possiamo illuminare ugualmente il mondo con ŭ ı ǂ σ ˢ ɲŵ ŵ ɣ ǂ ő ũ ı σ ı ő ǫ ɲŵ è σ ı ɲ ő ơ ž ő . ţ ő ǫ ǫ ő Ã Ã Ĥ

Finalità: sperimentare cosa significhi illuminare un contesto, regalando bellezza e praticando atti di gentilezza.
Destinatari: tutti - **Durata:** 45'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni, con un tavolo sul quale appoggiarsi.
Occorrente: vecchi libri inutilizzati o da buttare, matite, pennarelli neri, pennarelli colorati, colla, pezzi di cartone ricavati da vecchi scatoloni.
Istruzioni: Ad ogni squadra viene fornito un vecchio libro. Ogni ragazzo strappa una pagina. Su questa pagina, dovrà cerchiare con una matita le parole che lo colpiscono di più e che possono aiutarlo a comporre una breve poesia di 8 o 10 parole. Con un pennarello nero, nasconderà le parole che non servono, lasciando visibile solo la poesia stessa. Alla fine, decorerà la pagina come più gli piace (disegni, ghirigori, …) e incollerà quest'opera poetica su un cartone tagliato a misura del proprio foglio. Tutto sarà così pronto per essere regalato a qualcuno del gruppo o a qualche amico/familiare una volta tornati a casa.
Attenzioni educative: i bambini più piccoli potrebbero avere necessità di un aiuto, pertanto occorre prevedere un maggior numero di animatori disponibili a supportare l'attività. Realizzare in anticipo un esempio da mostrare ai ragazzi può aiutare molto a fargli capire cosa si intende realizzare.
Condivisione: al termine dell'attività, si leggeranno le poesie e si espliciterà quanto sia importante dedicare del tempo a scorgere "segni di luce" nascosti nella quotidianità di ciascuno. Anche la pagina di libro non sembrava contenere una poesia, ma scavando con attenzione, si è riusciti a scovare la bellezza nascosta al suo interno.

2. Accendi tu che spengo io

! ń ń ő ı ɲ ő ő nj ǂ ő ũ ı ő ŵ ǫ Ĥ ɣ ǂ ŵ ơ ı ṽ ő ń
L'abbiamo dentro il ritmo giusto per farlo?

Finalità: sperimentare la coordinazione tra ascolto della musica, movimento e azione.
Destinatari: tutti, divisi per fasce omogenee.
Durata: manche da 15'
Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni.
Occorrente: gessetti colorati o nastri di stoffa/carta crespa o nastro adesivo colorato. Quattro supporti (es. una sedia, uno sgabello, uno scatolo alto,…). Quattro lampade a batteria con accensione a pulsante. Tre basi musicali: lenta, veloce, velocissima. Un sistema di diffusione per la musica.

Poi si asciugò la fronte con un fazzoletto a quadri rossi.
«Faccio un mestiere terribile. Una volta era ragionevole.
Accendevo al mattino e spegnevo alla sera, e avevo il resto del giorno per riposarmi e il resto della notte per dormire...»
«E dopo di allora è cambiata la consegna?»
«La consegna non è cambiata», disse il lampionaio, «è proprio questo il dramma. Il pianeta di anno in anno ha girato sempre più in fretta e la consegna non è stata cambiata!»
«Ebbene?» disse il piccolo principe.

«Ebbene, ora che fa un giro al minuto, non ho più un secondo di riposo. Accendo e spengo una volta al minuto!»
«È divertente! I giorni da te durano un minuto!»
«Non è per nulla divertente», disse l'uomo. «Lo sai che stiamo parlando da un mese?»
«Da un mese?»
«Sì. Trenta minuti: trenta giorni! Buona sera». E riaccese il suo lampione.
Il piccolo principe lo guardò e senti improvvisamente di amare questo uomo che era così fedele alla sua consegna. Si ricordò dei tramonti che lui stesso una volta andava a cercare, spostando la sua sedia. E volle aiutare il suo amico:

ISTRUZIONI: Con i gessetti colorati (o con i nastri di stoffa/carta crespa o il nastro adesivo colorato) creare un percorso circolare piuttosto grande. Porre a quattro estremità del cerchio diametralmente opposte (Nord, Sud, Est, Ovest) un supporto (sedia, sgabello, scatolo alto, etc…) con sopra una lampada (i lampioni).

Tale percorso non dovrà essere calpestato, ma i ragazzi dovranno procedere esternamente al cerchio seguendo la linea a terra. Si formeranno le squadre formate da 10 o 15 ragazzi che si disporranno in fila. Al via, l'animatore farà partire una musica lenta, partirà il primo ragazzo che, camminando lungo il percorso e seguendo il ritmo dato dalla musica, man mano che incontrerà i lampioni, premerà il pulsante e li accenderà fino a completare il giro con tutti i lampioni accesi. Il secondo ragazzo farà la stessa cosa; stavolta, però, al suo passaggio premerà sul lampione e lo spegnerà. Man mano che i ragazzi procederanno nel fare il percorso e nell'accendere e spegnere i lampioni, l'animatore farà partire musiche via via più veloci e i ragazzi dovranno aumentare il passo per seguirne il ritmo. Quando tutta la squadra avrà completato il giro, l'animatore metterà una musica velocissima, i ragazzi dovranno correre lungo il percorso e contemporaneamente accendere i lampioni (primo ragazzo), spegnere i lampioni (secondo ragazzo) e così via. Se, nel procedere, ci si dimentica di accendere o spegnere un lampione, il ragazzo deve tornare indietro. Vince la squadra che, in meno tempo, avrà completato il percorso, fino all'ultimo ragazzo.

VARIANTE: si può pensare di far percorrere il percorso in modi diversi a seconda della musica (tipo saltando a piedi uniti o su un piede, oppure con passo laterale, oppure all'indietro), l'importante che l'ultimo giro con la musica veloce venga fatto correndo.

ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante fare dei giri di prova per far sì che la consegna sia ben compresa; procurarsi delle batterie di riserva per le lampade in modo da evitare che il gioco possa essere compromesso da questo.

CONDIVISIONE: la difficoltà del gioco sta nel coordinare tre cose insieme (ballare, correre, accendere/spegnere le lampade); anche nella vita è così; la difficoltà non è portare avanti i propri impegni, ma portare avanti diversi impegni con il ritmo giusto!

«Sai... conosco un modo per riposarti quando vorrai...»
«Lo vorrei sempre», disse l'uomo.
Perché si può essere nello stesso tempo fedeli e pigri. E il piccolo principe continuò: «Il tuo pianeta è così piccolo che in tre passi ne puoi fare il giro. Non hai che da camminare abbastanza lentamente per rimanere sempre al sole. Quando vorrai riposarti camminerai e il giorno durerà finché tu vorrai».
«Non mi serve a molto», disse l'uomo. «Ciò che desidero soprattutto nella vita è di dormire». (3)
«Non hai fortuna», disse il piccolo principe.

«Non ho fortuna», rispose l'uomo. «Buon giorno».
E spense il suo lampione. Quest'uomo, si disse il piccolo principe, continuando il suo viaggio, quest'uomo sarebbe disprezzato da tutti gli altri, dal re, dal vanitoso, dall'ubriacone, dall'uomo d'affari. Tuttavia è il solo che non mi sembri ridicolo. Forse perché si occupa di altro che non di se stesso. Ebbe un sospiro di rammarico e si disse ancora: Questo è il solo di cui avrei potuto farmi un amico. Ma il suo pianeta è veramente troppo piccolo, non c'è posto per due... Quello che il piccolo principe non osava confessare a se stesso, era che di questo pianeta benedetto rimpiangeva soprattutto i suoi millequattrocentoquaranta tramonti nelle ventiquattro ore!

3. Tienimi sveglio!

Eppure c'è chi dice che "chi dorme non piglia pesci", ma quanto è importante avere un tempo per riposare! Tranne nel gioco seguente, dove il detto popolare non viene smentito e vince chi resta sveglio.

Finalità: sperimentare coordinazione e collaborazione nel fare gioco di squadra.
Destinatari: tutti
Durata: 60'
Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni.
Occorrente: due canestri oppure secchi o cestini. Due palloni di medie dimensioni, adatti per il canestro.
Istruzioni: Si fronteggiano due squadre contemporaneamente (A e B), formate ciascuna da almeno 15 ragazzi. I giocatori si dispongono in fila indiana ad opportuna distanza da dove viene posto il canestro, di fronte a ciascuna squadra. L'animatore assegna un tempo di 30 minuti.

Al via, il primo ragazzo di ogni squadra lancia la palla per cercare di fare canestro. Valgono le seguenti regole di gioco:

– Se il ragazzo della squadra A fa canestro si mette in coda alla propria fila, mentre l'ultimo ragazzo della squadra B esce dalla fila e va a "dormire". Se invece non fa canestro, non va in coda alla fila, ma va a "dormire". Stessa cosa vale per il ragazzo della squadra B. Le due squadre si alternano nei tiri.
– Se due ragazzi consecutivi di una stessa squadra fanno canestro, oltre ad addormentare due avversari dell'altra squadra, si può svegliare un ragazzino addormentato della propria squadra e rimetterlo in fila in gioco.
– Se tre ragazzi consecutivi di una stessa squadra fanno canestro, oltre ad addormentare tre avversari dell'altra squadra, si possono svegliare due ragazzi addormentati della propria squadra e rimetterli in fila, in gioco.

Al termine dei 30', vince la squadra che ha il maggior numero di bambini "svegli".

Variante: con più squadre si può pensare di fare dei mini tornei a turni da 30 minuti, durante i quali le varie squadre si affrontano.
Attenzioni educative: non devono essere create strategie durante il gioco. Si deve porre attenzione affinché tutti i bambini, dal più capace al meno capace, escano ed entrino dal gioco senza creare differenze. Compito dell'animatore sarà quello di coordinare entrate ed uscite affinché tutti partecipino al gioco.
Condivisione: il gioco, oltre a far riflettere sul valore della cooperazione e della speranza di ritornare "svegli", consente anche di pensare al significato di un "sonno" che è solo momento di riposo e non assenza di vita, che è istante temporaneo di un "fuori gioco", in cui gli altri possono essere la nostra salvezza.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ ĵ ŋ ĵ Ŵ ơ ł ő >

Il lampionaio abita su un minuscolo pianeta e ha un compito che sembra insignificante, ma nello svolgerlo con cura e dedizione offre una testimonianza luminosa e straordinaria. A volte i nostri ruoli nel Grest possono sembrare piccoli, come piccolo è il granello di senape, ma se li svolgiamo con cura e dedizione contribuiscono a fare di questa esperienza estiva un albero dalla chioma così bella che tutti i partecipanti e collaboratori potranno trovarvi ombra, protezione e casa. Non importa che io sia chiamato ad esser protagonista dell'animazione, a preparar la merenda, ad aiutare a pulire i bagni! Questa parabola ci fa notare che non è l'apparente grandezza di quel che facciamo a contare davvero, ma la "qualità" dell'agire, che si vede nei modi, nello stile, nella cura che mettiamo nel nostro dovere. Se ciò che facciamo, anche le più piccole mansioni, è per il Regno dei Cieli, il Regno dei Cieli (l'albero accogliente) certamente verrà.

SUGGERIMENTO: ringraziamo gli altri non per le cose fatte, ma per lo stile con cui le hanno svolte.

ATTENZIONE: accoglierò i compiti che mi saranno dati anche se piccoli e diversi da come li vorrei e li svolgerò con tutto il cuore, con l'intento di rendere il Grest "chioma" accogliente per tutti.

Piccolo a chi?

Come si fa ad essere fedeli e costanti? Credendo in quello che si fa, riconoscendo che quanto si fa è importante per sè e per altri. La costanza richiede determinazione e impegno quotidiano, mantenendo l'attenzione sull'importanza della nostra azione e sulla sua efficacia. La fedeltà senza attenzione può diventare cieca e insensata. La costanza senza attenzione, azione routinaria.

Dunque mantenere l'attenzione, riflettere, chiedersi "che senso ha quello che faccio? Per chi è importante? Fa bene a me e agli altri? Mi sento felice quando agisco? Cosa mi serve per continuare ad agire? Cosa posso fare per cambiare, se colgo che quanto faccio non è utile? Queste domande sono utili per evitare un agire sterile.

Animatori in azione

Offrirsi agli altri, farsi spalla e strumento per fare stare meglio chi ci è vicino, essere fedeli ai nostri impegni, è il modo migliore per illuminare la nostra vita e quella degli altri. Chiedete agli animatori di realizzare un lampione con i corpi; alla fine, solo uno dovrà arrampicarsi sul lampione umano e "accenderlo", colorando il naso di chi è in cima. Se lo si vuole fare in squadre, spiegate ai ragazzi che non vincerà chi per primo arriva in vetta, ma il lampione realizzato con maggiore sinergia, creatività e spirito di squadra.

E tu animatore .... Quando è stata l'ultima volta che ti sei fermato in silenzio a guardare un'alba o un tramonto?

Con una musica di sottofondo, scrivi su un foglietto - se li ricordi - il giorno, l'anno, il momento in cui è accaduto. Poi chiudi gli occhi e ripensa alle sensazioni e alle emozioni che hai provato dinanzi a quello spettacolo della natura. Rifletti sulla frenesia quotidiana che ti impedisce di assaporare ciò che hai. Vivi questa giornata fissando lo sguardo sulle piccole meraviglie che ti circondano, come quella del tramonto.

Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

Le costellazioni esistono?

La risposta a questa domanda può essere diversa in base al punto di vista che consideriamo. Da un punto di vista storico sicuramente sì, esistono, in quanto il concetto di costellazione è stato uno dei primi modi astratti per provare a descrivere il cielo. Se però ci chiediamo se l'unione di quei puntini effettivamente può avere senso scientifico, la risposta è certamente no. Le stelle che compongono una costellazione e che ci appaiono in qualche modo legate l'una all'altra in virtù della loro vicinanza, spesso non hanno nulla a che fare tra di loro, ma sono il risultato di una semplice illusione ottica.

Sappiamo che, se guardiamo un oggetto, questo ci sembrerà sempre più piccolo man mano che ci allontaniamo da lui. Lo stesso vale per le stelle: puntini simili che compongono una costellazione sono il risultato della nostra percezione che ci fa unire idealmente puntini magari di stelle piccolissime ma vicine a noi, con quelli di stelle magari grandissime ma lontanissime da noi. In virtù di ciò è evidente che non c'è nessuna correlazione tra le stelle, per cui non ci può essere nessuna influenza delle costellazioni sulle nostre vite.

č ő dž Ŵ Ì ń Ĥ ũ Ŵ o dž l Ĥ ǫ Ŵ

Riprendi il ń o l ŭ dž Ĥ ŭ ŭ e misura in cose - Quanto ritieni di Ŵ ɣ Ĥ ŭ o dž ő essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:

n o t Ĥ ŭ ŭ o nj ő l ŭ Ŵ dž ő Ŵ dž Ĥ ũ Ĥ À À

n o ǰ Ŵ nj nj ǔ ŭ o Ŵ l ɣ o ŋ o nj o nj ŭ ő l

n o ǂ dž ő ũ Ĥ ŭ o ´

n o ɣ ő nj nj o ŋ Ĥ ǂ Ĥ dž ũ ő Ŵ dž Ĥ l ń o d

n o ŋ Ĥ ŭ o Ŵ ǫ ɣ Ĥ nj nj Ŵ ɣ o ´

n o ń o o ǂ ő dž Ĥ ŭ o ń o l ũ ǫ Ŵ Ĥ ǫ ŭ dž

n o ŋ ő ŋ Ŵ ń Ĥ ŭ o ŭ ő ɣ ǂ o ǂ ő dž ŭ dž o

n o Ĥ nj ń o ǫ ŭ Ĥ ŭ o Ŵ ǫ ǂ Ŵ nj o ũ l o ǂ

n o Ŵ ɣ ǂ Ĥ dž Ĥ ŭ o Dž ǔ Ĥ ǫ ń o nj Ĥ ŋ Ŵ l

n o t Ĥ ǰ o dž Ŵ ŭ o ǫ Ĥ ǂ Ĥ dž ũ ő ń Ŵ ǂ Ĥ À

A Ű ő ń o nj Ĥ nj Ŵ ũ l Ŵ

12

A Ű ő ń ơ nj Ĥ njŴũ I Ŵ Ì ń Ĥ ô E Y ôdžơ

È il geografo a spiegarlo al Piccolo Principe: effimero è tutto ciò che è minacciato di scomparire in un tempo breve e che, per tale evanescenza, non ci consente di orientarci con sicurezza nel viaggio della vita.

Proprio come il geografo, anche noi dobbiamo avere e segnare, sulla mappa della propria esistenza, dei **PUNTI DI RIFERIMENTO SALDI,** delle rocce irremovibili ed eterne a cui ancorarci. Sono i nostri **VALORI**, i nostri **PRINCIPI**, le cose che non passano a permetterci di "viaggiare"più sicuri.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro.

Si parte

Grande tu sei e compi meraviglie:
tu solo sei Dio.
Mostrami, Signore, la tua via,
perché nella tua verità io cammini;
donami un cuore semplice
che tema il tuo nome.
Ti loderò, Signore, Dio mio, con tutto il cuore
e darò gloria al tuo nome sempre,
perché grande con me è la tua misericordia. (Salmo 85)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: chiunque ascolta queste mie parole e le mette in pratica, sarà simile a un uomo saggio, che ha costruito la sua casa sulla roccia. Cadde la pioggia, straripparono i fiumi, soffiarono i venti e si abbatterono su quella casa, ma essa non cadde, perché era fondata sulla roccia. Chiunque ascolta queste mie parole e non le mette in pratica, sarà simile a un uomo stolto, che ha costruito la sua casa sulla sabbia. Cadde la pioggia, straripparono i fiumi, soffiarono i venti e si abbatterono su quella casa, ed essa cadde e la sua rovina fu grande». (Mt 7, 24-27)

UN INGEGNERE: mi prendevano tutti in giro per la fatica che avevo fatto a progettare su quella roccia la mia casa; avevamo fatto tanta fatica a portare fin lassù i mattoni e il cemento, avevamo tribolato a seguire la roccia per costruirci sopra. Quando però lo scorso anno venne quella grande tempesta, fu l'unica casa del villaggio a rimanere in piedi intatta.

La vostra rosa ha bisogno di un terreno resistente e di buone radici per non essere travolta al primo colpo di vento: se le sue piccole radici sono ancorate bene al terreno, crescerà sempre meglio. Dovete scegliere il giusto terreno. Gesù, in questi giorni, vi sta regalando le sue Parole, perché ACCOGLIENDOLE e VIVENDOLE, diventiate più ROBUSTI e capaci di non esser travolti dalle paure e dalla difficoltà, e vi darà di crescere nella vostra bellezza.

Prendiamoci cura

Si immagina di dover mandare un segnale o una bottiglia spaziale: cosa vorremmo far conoscere del nostro pianeta? Si assembla una scatola in cui ogni ragazzo inserisce un disegno o una parola che rappresenti le cose fondamentali che caratterizzano il mondo e che non si vogliono perdere.

Di che pianeta sei?

In questa giornata rimani in ASCOLTO di chi ti guida e di chi ti consiglia per il tuo bene: accogli e vivi con IMPEGNO, DEDIZIONE e Ì Ɒ ǔ á ŴĤ **da chi ti è proposto.**

Il sesto pianeta era dieci volte più grande. Era abitato da un vecchio signore che scriveva degli enormi libri.
«Ecco un esploratore», esclamò quando scorse il piccolo principe.
Il piccolo principe si sedette sul tavolo ansimando un poco. Era in viaggio da tanto tempo. «Da dove vieni?» gli domandò il vecchio signore.
«Che cos'è questo grosso libro?» disse il piccolo principe.
«Che cosa fate qui?» «Sono un geografo», disse il vecchio signore.
«Che cos'è un geografo?» «È un sapiente che sa dove si trovano i mari, i fiumi, le città, le montagne e i deserti».
«È molto interessante», disse il piccolo principe, «questo finalmente è un vero mestiere!»

E diede un'occhiata tutto intorno sul pianeta del geografo. Non aveva mai visto fino ad ora un pianeta così maestoso.
«È molto bello il vostro pianeta. Ci sono degli oceani?»
«Non lo posso sapere», disse il geografo. «Ah! (il piccolo principe fu deluso) E delle montagne?»
«Non lo posso sapere», disse il geografo. «E delle città e dei fiumi e dei deserti?»
«Neppure lo posso sapere», disse il geografo. «Ma siete un geografo!»
«Esatto», disse il geografo, «ma non sono un esploratore. (1)
Manco completamente di esploratori. Non è il geografo che va a fare il conto delle città, dei fiumi, delle montagne, dei mari, degli oceani e dei deserti. Il geografo è troppo importante per andare in giro. Non lascia mai il suo ufficio, ma riceve

1. Portami i ricordi!

Þ Âdžő ńŴ njŴÂ ǔ I Â ł őǫǫ Â ŊŴè ődžő I À Â ǔdžÔ ő ǔ ő ơ ǔ dž Â Ì ő Ŋ ő ni ± ơ ǎ dž Â ǔ ơ dž Ŵ ^ è ±

Finalità: invogliare i ragazzi a scoprire e ricostruire il mondo che li circonda.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30' - **Spazio necessario:** aperto/chiuso, grande.
Occorrente: materiale vario per costruire un percorso ad ostacoli (es. birilli, scatole, coni, ecc…), informazioni circa le nazioni assegnate (foto, stampe, ritagli di riviste, scritte con nomi di città o elementi geografici,…).
Istruzioni: I ragazzi vengono divisi in squadre, con 10 componenti per ogni squadra; ad ognuno viene assegnata una nazione. Tre ragazzi della squadra (i geografi) restano nel punto di partenza (la base della squadra). Gli altri sette, invece, si muovono nel campo; questi ultimi rappresentano "gli esploratori". Nel campo vengono costruiti percorsi ad ostacoli, uno per ogni squadra. Al via, parte un esploratore per ciascuna squadra e questo, dopo aver completato il percorso, arriverà in una zona dove ci sono tante informazioni (molte di queste sono doppie) circa le nazioni assegnate. Ogni esploratore dovrà prenderne una che, a suo avviso, riguarda la propria nazione di squadra; quindi tornerà indietro e la porterà ai geografi. A turno, tutti gli esploratori faranno il percorso raccogliendo le informazioni, fino a completare il turno con il settimo esploratore. Al termine del viaggio dei 7 esploratori, i 3 geografi valuteranno quelle che a loro avviso sono giuste per la loro nazione e scarteranno quelle che non ritengono idonee. Vince la squadra che totalizzerà più punti, così calcolati: 2 punti per la squadra che avrà completato per prima il percorso degli esploratori, 1 punto per ogni informazione corretta recuperata circa la nazione, penalità di 2 punti se si è presa due volte la stessa informazione.

Variante: fare incrociare i percorsi ad ostacoli per rendere più difficoltosa la ricerca. Con i bambini più piccoli si può pensare di fare recuperare elementi che compongo una stanza (ad esempio la cucina, o una camera da letto,...) o ambienti esterni (parco giochi, spiaggia, ristorante,...) o città che siamo certi loro conoscano.
Attenzioni educative: occorrerà accertarsi che nessuno abbia cellulari o fonti dalle quali reperire informazioni.
Condivisione: a fine gioco ci si soffermerà a conoscere meglio le nazioni, le differenze e le particolarità di ciascuna di esse, confrontandosi sul tema della ricchezza e della diversità.

2. Ti presento la mia terra!

² σ I Â ǰ ő ǰ Â ɣ σ ɣ Â Ŵ ǂ ő I njÂ ǔ σ ń Ű ő

Non tutto, però, nel mondo ha queste stesse caratteristiche!

Finalità: analizzare e scoprire ciò che è duraturo e ciò che è effimero.
Destinatari: tutti - **Durata:** 90' - **Spazio necessario:** chiuso, con tavoli.
Occorrente: (per ogni squadra) matite, cartelloni bianchi, pennarelli e colori a matita o a spirito.
Istruzioni: I ragazzi vengono suddivisi in gruppi di massimo 5 persone e a ciascun gruppo viene consegnato un cartellone bianco e il restante materiale. Nella prima fase, verrà chiesto a ciascun gruppo di disegnare, in metà cartellone, un paese che rappresenti "la propria terra".

gli esploratori, li interroga e prende degli appunti sui loro ricordi. E se i ricordi di uno di loro gli sembrano interessanti, il geografo fa fare un'inchiesta sulla moralità dell'esploratore».
«Perché?» «Perché se l'esploratore mentisse porterebbe una catastrofe nei libri di geografia. Ed anche un esploratore che bevesse troppo».
«Perché?» domandò il principe. «Perché gli ubriachi vedono doppio e allora il geografo annoterebbe due montagne là dove ce n'è una sola».
«Io conosco qualcuno», disse il piccolo principe, «che sarebbe un cattivo esploratore».
«È possibile. Dunque, quando la moralità dell'esploratore sembra buona, si fa un'inchiesta sulla sua scoperta».
«Si va a vedere?»

I ragazzi daranno a questa terra la forma che vorranno, le daranno un nome e la coloreranno in modo da indicare eventuali montagne, fiumi, pianure, laghi, città... anche ai quali daranno un nome. Nella restante metà del cartellone, andranno a creare un elenco in verticale, una sorta di didascalia, dove andranno a scrivere, in colonna, i nomi che hanno assegnato ai vari elementi geografici presenti in cartina, come una sorta di legenda. A questo punto, l'animatore spiegherà ai ragazzi che questi elementi indicati sono eterni e che ci sono, al contrario, nel mondo, anche elementi effimeri. Darà loro la definizione del termine effimero senza, però, fornire esempi. Il gruppo attiverà al proprio interno un brainstorming, quindi andrà a scrivere in un'altra colonna quali possono essere delle cose effimere, citandone almeno 7, presenti in natura o nella propria città o nei contesti che vivono. Gli stessi elementi saranno disegnati con colori diversi sulla cartina della propria terra. Tutti i cartelloni realizzati saranno esposti lungo la parete della stanza e ciascun gruppo commenterà quanto realizzato. A conclusione, l'animatore andrà ad evidenziare per ciascuna squadra gli elementi realmente "effimeri".

VARIANTE: si può preparare questo lavoro alcuni giorni prima, chiedendo ai ragazzi di portare ritagli di giornali e riviste che, a loro avviso, rappresentino cose effimere da incollare, poi, sulla cartina geografica della propria terra.

ATTENZIONI EDUCATIVE: l'animatore dovrà limitarsi inizialmente a dare solo la definizione del termine "effimero", senza fornire alcun esempio. Dovrà essere lasciato spazio alla creatività in modo che i ragazzi siano accompagnati un passo alla volta a costruire un parallelo tra eterno ed effimero.

CONDIVISIONE: soprattutto con gli adolescenti, sarà importante, a fine attività, dedicare tempo ad un dibattito in cui ci si confronterà sulle cose effimere del proprio tempo e della società, osservate dal punto di vista della loro età.

«No, è troppo complicato. Ma si esige che l'esploratore fornisca le prove. Per esempio, se si tratta di una grossa montagna, si esige che riporti delle grosse pietre».
All'improvviso il geografo si commosse.
«Ma tu, tu vieni da lontano! Tu sei un esploratore! Mi devi descrivere il tuo pianeta!»
E il geografo, avendo aperto il suo registro, temperò la sua matita. I resoconti degli esploratori si annotano da prima a matita, e si aspetta per annotarli a penna che l'esploratore abbia fornito delle prove.
«Allora?» interrogò il geografo.
«Oh! da me», disse il piccolo principe, «non è molto interessante, è talmente piccolo. Ho tre vulcani, due in attività e uno spento. Ma non si sa mai».
«Non si sa mai», disse il geografo. «Ho anche un fiore».

3. Verso il pianeta Terra!

E se anche voi foste chiamati a far crescere la buona reputazione del Pianeta Terra, cosa direste?

FINALITÀ: offrire ai ragazzi un'occasione di condivisione e divertimento, consentendogli di accrescere la "reputazione" del Pianeta Terra.

DESTINATARI: tutti - DURATA: 30' - SPAZIO NECESSARIO: aperto\chiuso, grande.

OCCORRENTE: (per ogni squadra) palloncini, fogli A4, matite, colori, una sedia, materiale per creare un percorso ad ostacoli.

ISTRUZIONI: Ogni ragazzo scrive su un bigliettino un motivo per il quale la Terra ha o si merita di avere una buona reputazione. Si divide il gruppo in due o più squadre e, all'interno di ciascuna squadra, si formano delle coppie. Si prepara un percorso ad ostacoli per ogni squadra. Al via, ogni coppia inserisce i bigliettini nel palloncino, lo gonfia e, mantenendolo spalla a spalla, senza farlo cadere, lo porta dal punto di partenza (il sesto pianeta) al punto di arrivo (il pianeta Terra). Arrivati sulla Terra, uno della coppia si siederà sul palloncino facendolo scoppiare e tirando fuori il bigliettino; questo è il segnale che farà partire l'altra coppia. Vince chi porta prima tutta la squadra sul pianeta Terra e ne accresce la reputazione.

ATTENZIONI EDUCATIVE: per norme anti-Covid, fare in modo che chi gonfia il palloncino, sia lo stesso che recuperi il bigliettino quando questo sarà scoppiato. Se ci sono bambini che hanno paura dello scoppio dei palloncini, avvisarli adeguatamente o farli allontanare.

«Noi non annotiamo i fiori», disse il geografo.
«Perché? Sono la cosa più bella».
«Perché i fiori sono effimeri».
«Che cosa vuol dire "effimero"?»
«Le geografie», disse il geografo, «sono i libri più preziosi fra tutti i libri. Non passano mai di moda. È molto raro che una montagna cambi di posto. È molto raro che un oceano si prosciughi. Noi descriviamo delle cose eterne». (2)
«Ma i vulcani spenti si possono risvegliare», interruppe il piccolo principe. «Che cosa vuol dire "effimero"?»
«Che i vulcani siano spenti o in azione, è lo stesso per noi», disse il geografo. «Quello che conta per noi è il monte, lui non cambia».

«Ma che cosa vuol dire "effimero"?» ripeté il piccolo principe che in vita sua non aveva mai rinunciato a una domanda una volta che l'aveva fatta.
«Vuol dire "che è minacciato di scomparire in un tempo breve"».
«Il mio fiore è destinato a scomparire presto?»
«Certamente».
Il mio fiore è effimero, si disse il piccolo principe, e non ha che quattro spine per difendersi dal mondo! E io l'ho lasciato solo! E per la prima volta si sentì pungere dal rammarico. Ma si fece coraggio:
«Che cosa mi consigliate di andare a visitare?»
«Il pianeta Terra», gli rispose il geografo. «Ha una buona reputazione...» (3)
E il piccolo principe se ne andò pensando al suo fiore. (4)

CONDIVISIONE: trattandosi di un gioco di squadra, alla fine è bello far condividere le reazioni di ciascuno. Sarà bello riflettere anche sul senso del gioco, del collaborare, del raggiungere la meta per se stessi e per gli altri. Leggendo i bigliettini scritti dai ragazzi, si realizzerà l'"elogio del Pianeta Terra".

4. MISSIONE TERRA

SPOSTARSI SULLA TERRA NON È UNA COSA FACILE. OCCORRONO IL GIUSTO EQUIPAGGIAMENTO E ǔ l ˢ Ânjǔdžσ l Âǰ ő ńσ l Ŵ Ìσńn ĤŰŴ ¯ ! Ŵǔ ŭŴ Ây Ŵ ç Ê Ŵ é ń o ç p o Ê d ž Ŵ Ê d é ŵ Ê ő Ê D Âǰ ĉ

FINALITÀ: valorizzare il senso dell'orientamento e riflettere sulla bellezza del riciclo.
DESTINATARI: 8-14 anni - **DURATA:** 180' - **SPAZIO NECESSARIO:** aperto, molto grande
OCCORRENTE: una mappa del proprio quartiere (con sistema "oratoriocentrico"), cartone, scotch, carta stagnola, tubi di cartone, altro materiale di riciclo.
ISTRUZIONI: Scopo del gioco è completare un percorso di orienteering e ritornare in Oratorio, per costruire l'astronave (una a squadra) che consentirà al Piccolo Principe di raggiungere la Terra. Vince la squadra che guadagnerà più punti sommando quelli legati all'orienteering e quelli legati alla creazione dell'astronave. Le squadre riceveranno una mappa sulla quale sono segnati i "pianeti" da visitare. Con la mappa si orienteranno per raggiungere i "punti pianeta" disseminati nel quartiere, a partire dai punti di riferimento che, a seconda dell'età dei partecipanti, possono essere ben segnati o no. In ogni "punto - pianeta" riceveranno dei materiali (scotch, carta stagnola, tubi di cartone, ed altri materiali di riciclo) che serviranno per costruire la propria astronave.

Una volta completato il percorso, i ragazzi torneranno in Oratorio (in base alla posizione di arrivo riceveranno un punteggio); qui troveranno gli animatori pronti a sfidarli in giochi di abilità e velocità. Per ogni sfida effettuata, riceveranno del cartone, in proporzione all'esito più o meno vincente della sfida. Il cartone sarà essenziale per iniziare a costruire l'astronave. Per venti minuti circa dopo che tutte le squadre sono rientrate in Oratorio, le squadre potranno decidere se continuare a guadagnare cartone sfidando gli animatori o sottraendo materiale alle altre squadre, sfidate in giochi preparati [illegible] animatori. In tal caso, prima della sfida verrà deciso il materiale della contesa. Terminato questo tempo, le squadre costruiranno la propria astronave che verrà giudicata dal Piccolo Principe in persona!
VARIANTE 6-8 ANNI: nei "punti pianeti" dell'orienteering, far trovare un animatore che consegni i materiali. Inoltre, sarà utile far accompagnare ogni gruppo da un adulto.
ATTENZIONI EDUCATIVE: se l'Oratorio si trova in zone molto trafficate, pensare di spostare tutto il gioco all'interno degli spazi dell'Oratorio, oppure organizzare per quel giorno un'uscita in un bosco o in uno spazio all'aperto che consenta di giocare. In tal caso sarà chiaramente necessario qualche sopralluogo prima.
CONDIVISIONE: al termine dell'attività, aiutare i ragazzi a riflettere sulla bellezza e la gratificazione che si prova nel costruire qualcosa di fantasioso tutti insieme, dando una seconda vita ad oggetti e materiali di riciclo.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ j ŋ ĵ Ŵ ŋ ı ő >

effimero è ciò che rischia di scomparire in breve tempo, mentre "non effimero" è ciò che nel tempo rimane. A volte però rischiamo di avere una idea sbagliata rispetto a ciò che dura e ciò che non dura, perché pensiamo forse al tempo sbagliato. Durare per la terra, o per la vita eterna? Cos'è che rimane per la vita eterna e dura per sempre? "Cieli e terra passeranno, ma la mia parola non passerà", dice Gesù nel Vangelo. Ecco quello che rimane per sempre: ogni istante in cui abbiamo vissuto la Parola di Dio: pregando, servendo, perdonando, amando, prendendoci cura del bene degli altri, trasmettendo e donando gioia… Il nostro Grest può essere una casa sulla roccia o una casa sulla sabbia. Non è tanto questione di quali giochi o attività abbiamo fatto, ma di motivazione che ci ha spinto e, quindi, di stile evangelico o meno. Se ogni piccolo gesto è per imparare a vivere insieme il Vangelo, allora il Grest, certamente, resterà!

SUGGERIMENTO: elenchiamo insieme "pioggia, fiumi e venti" che hanno cercato di abbattere la casa che insieme stiamo costruendo e di come li abbiamo affrontati.

ATTENZIONE: cercherò di rendere eterno ogni istante impegnandomi in ogni qui ed ora a vivere la Parola del Vangelo.

Animatori in azione

Effimero è tutto ciò che dura poco. Benché non abbia lunga durata, non è detto, però, che tutto ciò che è effimero sia inutile. Fate in modo che la giornata di oggi sia piena di cose effimere, ma che restano indelebili nel ricordo di ciascuno: una merenda speciale o un addobbo con palloncini o fiori saranno perfetti per rendere l'idea. Su un post-it ciascuno scriverà anche una cosa effimera, ma utile, e una effimera, ma inutile, che ha caratterizzato la sua vita.

E TU ANIMATORE... QUALI CARATTERISTICHE METTI nj ŭ ǫ ǫ Ĥ ń Ĥ dž ŭ Ĥ

Segna su un post-it le "cime più alte" o "il fiume più lungo" della tua vita e attacca il foglietto sulla carta geografica che è stata messa a disposizione. Vivi la giornata dedicando almeno qualche minuto alla carta geografica, osservando le cose importanti che ciascuno ha segnato e pensa a quante cose effimere ed inutili riempiono il tuo tempo. Condividi con i compagni che il mondo è fatto delle cose importanti che ciascuno pone come priorità della propria vita, mettendole a disposizione degli altri.

Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

Di che segno sei?

Dopo aver chiarito, nella giornata precedente, che le costellazioni non possono avere nessuna influenza sulle nostre vite e, quindi, dopo aver esplicitato che l'astrologia è solo folclore e che l'oroscopo non ha nessun senso scientifico, proviamo a capire perché, storicamente, abbiamo imparato ad assegnare un segno zodiacale ad ogni essere umano. Le famose costellazioni dello zodiaco sono quelle immaginarie figure che, mentre il nostro pianeta gira intorno al sole, si vanno proprio ad allineare con il nostro pianeta e la nostra stella. Ad esempio, nei primi giorni del mese di novembre la terra, il sole e la costellazione dello scorpione si trovano allineati sulla stessa retta.

Una curiosità interessante è che le costellazioni non sempre sono state nella posizione odierna in quel periodo dell'anno: i corpi celesti si spostano, in tempi molto lunghi, ma si spostano. Inoltre, pochi sanno che esisterebbe un tredicesimo segno zodiacale: una tredicesima costellazione che riesce ad allinearsi con terra e sole: la costellazione di Ofiuco. Probabilmente non viene preso in considerazione dagli astrologi solo per comodità, per lasciare un numero di costellazioni dello zodiaco pari al numero dei mesi dell'anno.

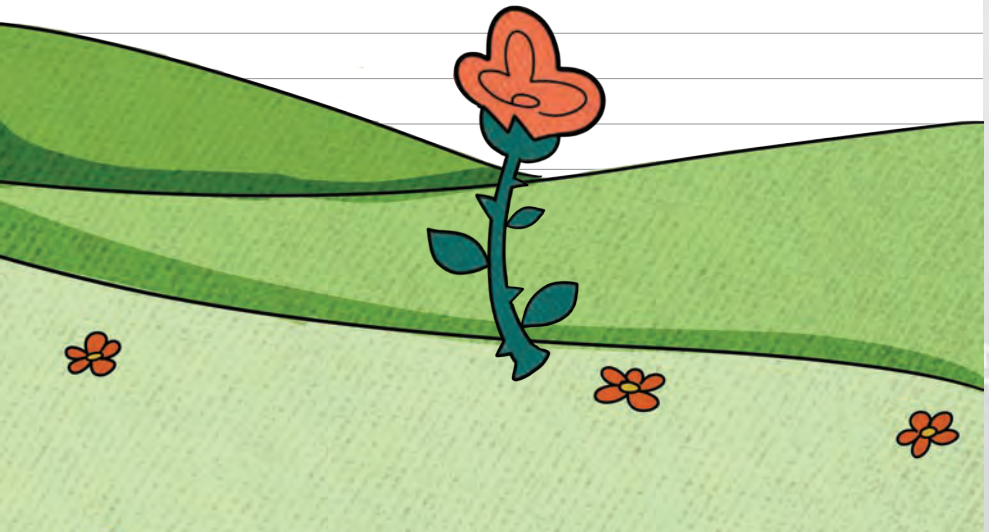
Piccolo a chi?

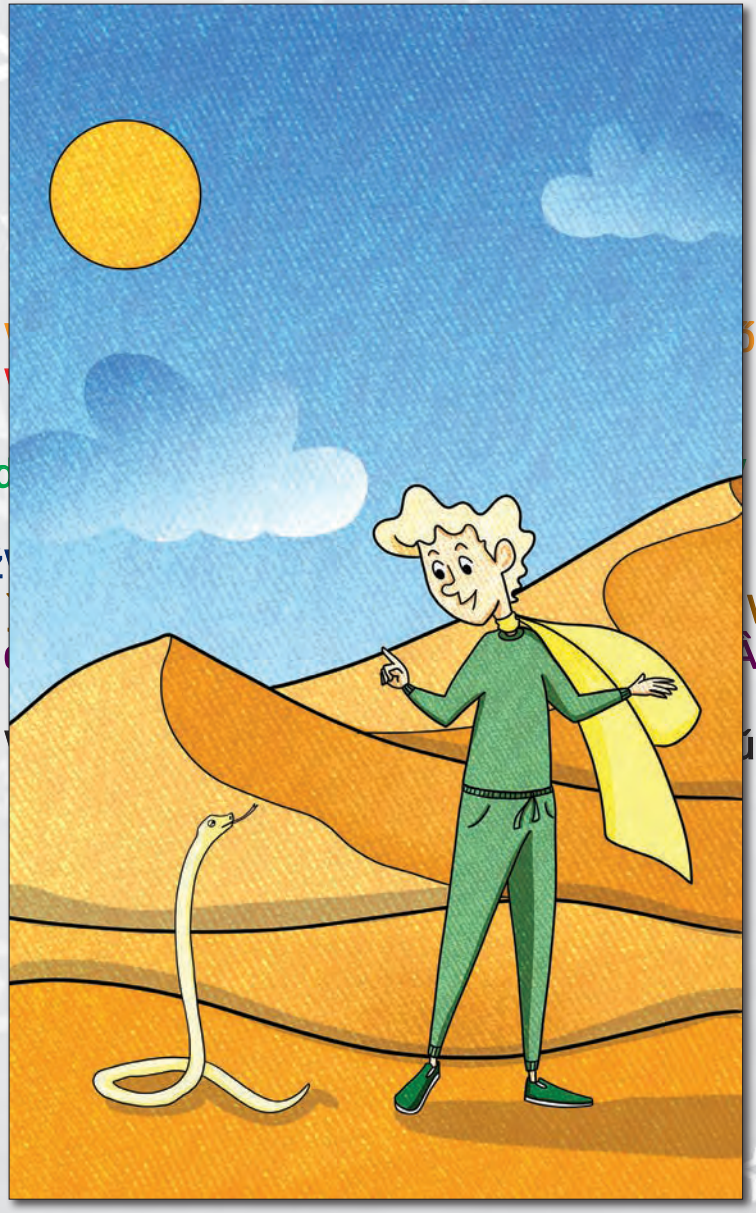
Quali sono i nostri punti di riferimento? Una persona punto di riferimento è una persona stabile (quando la cerchiamo c'è), coerente (fa quello che dice), si basa su principi (es. siamo fratelli e i fratelli si aiutano a vicenda) e valori (es. l'amicizia, l'accoglienza, il rispetto per qualsiasi altro da me,...) che emergono dal suo modo di agire. Sono così le nostre persone di riferimento? E noi, siamo punti di riferimento per gli altri?

ó ǫ ǫ Ĥ ŭ ŭ Ĥ j Ŵ ŭ Ĥ

Occorre chiedersi su quali valori e principi basiamo la nostra vita, perchè avere consapevolezza delle cose cui diamo valore e sapere su quali norme di comportamento (principi) ci basiamo quando facciamo delle scelte, è fondamentale! Fermiamoci a riflettere e rivolgiamoci queste domande, potremo viaggiare più sicuri.

Riprendi il [illegible] e misura in cosa - quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:





DOVE SONO GLI UOMINI?

Dove sono gli uomini?

Quando il Piccolo Principe arriva sulla Terra, si accorge subito che gli uomini occupano soltanto una piccolissima parte di essa, pur credendosene padroni. La domanda "Dove sono gli uomini?" È quella che spesso ci poniamo anche noi dinanzi ai disastri che coinvolgono il nostro pianeta. Gli uomini che il Piccolo Principe non riesce a trovare subito, sono il simbolo di una **UMANITÀ ASSENTE,** invisibile, inconcludente, pigra, ignava, poco attiva e spesso complice dello **SFRUTTAMENTO DELLA TERRA E DELLA DISTRUZIONE DELLA NATURA.**

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro.

Si parte

Benedite, opere tutte del Signore, il Signore,
lodatelo ed esaltatelo nei secoli.
Benedite, angeli del Signore, il Signore,
benedite, cieli, il Signore.
Benedite, mostri marini
e quanto si muove nell'acqua, il Signore,
benedite, uccelli tutti dell'aria, il Signore.
Benedite, animali tutti, selvaggi e domestici, il Signore,
benedite, figli dell'uomo, il Signore.

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: «Così è il regno di Dio: come un uomo che getta il seme sul terreno; dorma o vegli, di notte o di giorno, il seme germoglia e cresce. Come, egli stesso non lo sa. Il terreno produce spontaneamente prima lo stelo, poi la spiga, poi il chicco pieno nella spiga; e quando il frutto è maturo, subito egli manda la falce, perché è arrivata la mietitura». (Mc 4,26-29)

IL CONTADINO: vedeste che bello il mio campo di grano; ho dissodato il terreno, me ne sono preso cura, ho seminato. E poi ho lasciato che il seme facesse il suo mestiere: è così bello veder spuntare i germogli verdi e poi vederli crescere fino a fare la spiga e diventare gialli. Non devi fare altro che guardare e riempirti gli occhi di questo miracoli. Ora è vicina la mietitura e allora sì vado a preparare la falce perché tocca di nuovo a me faticare. Dobbiamo avere cura del mondo in cui viviamo dovunque esso sia, è un DONO DI DIO; egli lo ha fatto bello perché fosse la casa in cui potessimo tutti crescere nella pace.
La vostra rosa ha tutta la forza di crescere, ma DOVE LA FARETE CRESCERE SE AVRETE DISTRUTTO IL MONDO che Dio vi ha regalato?

Prendiamoci cura

Vengono dati ai ragazzi dei giornali e si chiede loro di trovare notizie positive sul nostro mondo o segni di speranza e all'opposto problemi e avvenimenti che stanno mettendo in difficoltà il nostro mondo. L'animatore che guida l'attività chiede ai ragazzi di scegliere un aspetto negativo e di capire insieme cosa si possa fare con le nostre energie e responsabilità.

Di che pianeta sei?

In questo giorno usa con RISPETTO e CURA i luoghi che abiterai e gli strumenti che utilizzerai: abbi cura di NON ROVINARE O SPRECARE le risorse che ti sono affidate.

Il settimo pianeta fu dunque la Terra.
La Terra non è un pianeta qualsiasi! Ci si contano cento e undici re (non dimenticando, certo, i re negri), settemila geografi, novecentomila uomini d'affari, sette milioni e mezzo di ubriaconi, trecentododici milioni di vanitosi, cioè due miliardi circa di adulti.
Per darvi un'idea delle dimensioni della Terra, vi dirò che prima dell'invenzione dell'elettricità bisognava mantenere, sull'insieme dei sei continenti, una vera armata di quattrocentosessantaduemila e cinquecentoundici lampionai per accendere i lampioni. Visto un po' da lontano faceva uno splendido effetto. I movimenti di questa armata erano regolati come quelli di un balletto d'opera. Prima c'era il turno di quelli che accendevano i lampioni della Nuova Zelanda e dell'Australia. Dopo di che, questi, avendo accesi i loro lampioni, se ne andavano a dormire. Allora entravano in scena quelli della Cina e della Siberia. Poi anch'essi se la battevano fra le quinte. Allora veniva il turno dei lampionai della Russia e delle Indie. Poi di quelli dell'Africa e dell'Europa. Poi di quelli dell'America del Sud e infine di quelli dell'America del Nord. E mai che si sbagliassero nell'ordine dell'entrata in scena. Era grandioso.
Soli, il lampionaio dell'unico lampione del Polo Nord e il confratello dell'unico lampione del Polo Sud, menavano vite oziose e noncuranti: lavoravano due volte all'anno.
Capita a volte, volendo fare dello spirito, di mentire un po'. Non sono stato molto onesto parlandovi degli uomini che accendono i lampioni. Rischio di dare a quelli che non lo conoscono una falsa idea del nostro pianeta. Gli uomini occupano molto poco posto sulla Terra. Se i due miliardi di abitanti che popolano la Terra stessero in piedi e un po' serrati, come per un comizio, troverebbero posto facilmente in una piazza di ventimila metri di lunghezza per ventimila metri di larghezza. Si potrebbe ammucchiare l'umanità su un qualsiasi isolotto del Pacifico. (1)

1. PIÙ RAGIONI, MENO OCCUPI.

MA DAVVERO? DAVVERO SE STESSIMO COSÌ STRETTI OCCUPEREMMO COSÌ POCO SPAZIO? FACCIAMO QUALCHE PROVA TECNICA, OVVIAMENTE CERCANDO DI DIVERTIRCI IL PIÙ POSSIBILE.

FINALITÀ: creare sinergia all'interno del gruppo e far sì che si sperimenti una strategia condivisa
DESTINATARI: tutti - DURATA: senza tempo
SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.
OCCORRENTE: elenco di numerosi enigmi suddivisi in tre livelli di difficoltà, diversi fogli di tre colori diversi (verde, giallo, rosso) in modo che ci sia un colore per ogni livello di difficoltà.
ISTRUZIONI: Si dividono le squadre in un numero pari di ragazzi. Nel campo da gioco si dispongono, in modo sparpagliato, fogli misti nei tre colori rosso, giallo e verde. Scopo del gioco è rispondere correttamente a degli enigmi potendo così scegliere su quali fogli disporre i propri giocatori in modo da occupare lo spazio minore nella stanza. A turno, ogni squadra sceglierà un colore, l'animatore porrà l'enigma del livello scelto e, se la squadra risponde bene, potrà stabilire quale ragazzo dovrà mettersi su un foglio del colore-livello scelto. Se non si risponde correttamente, resta tutto fermo e si passa ad un' altra squadra.
Se verde è la difficoltà facile, giallo quella media e rosso quella difficile, sarà compito della squadra osservare il piano di gioco, scegliere i colori, rispondere bene agli indovinelli e far in modo di occupare quei fogli che permettono alla squadra di "avvicinarsi", in modo da occupare meno spazio possibile nella stanza. Vince, infatti, la squadra che entro i 20 enigmi riesce ad occupare meno spazio del campo da gioco.
VARIANTE: si può pensare di assegnare una penalità, facendo in modo che a seguito di risposta sbagliata, un ragazzo vada ad occupare uno dei fogli più distanti dal centro del gioco.
ATTENZIONI EDUCATIVE: per fare in modo che partecipino tutti alla fase degli indovinelli, chiedere una risposta di squadra. Suggerire, soprattutto ai più grandi, anche alcune strategie di gioco (come quella di inserire qualche proprio giocatore nel gruppo creato da altre squadre).
CONDIVISIONE: al termine del gioco, oltre a condividere l'esperienza fatta, sarà bello provocare i ragazzi sul "modo di stare al mondo degli uomini"; si sta stretti o si sta larghi sulla Terra? Gli uomini sanno stare vicini o no?

Naturalmente i grandi non vi crederebbero. Si immaginano di occupare molto posto. Si vedono importanti come dei baobab. Consigliategli allora di fare dei calcoli, adorano le cifre e gli piacerà molto. Ma non perdete il vostro tempo con questo pensiero, è inutile, visto che avete fiducia in me.
Il piccolo principe, arrivato sulla Terra, fu molto sorpreso di non vedere nessuno. Aveva già paura di essersi sbagliato di pianeta, quando un anello del colore della luna si mosse nella sabbia.
«Buona notte», disse il piccolo principe a caso.
«Buona notte», disse il serpente.
«Su quale pianeta sono sceso?» domandò il piccolo principe.
«Sulla Terra, in Africa», rispose il serpente.
«Ah!... Ma non c'è nessuno sulla Terra?»
«Qui è il deserto. Non c'è nessuno nei deserti. La Terra è grande», disse il serpente.

Il piccolo principe sedette su una pietra e alzò gli occhi verso il cielo:
«Mi domando», disse, «se le stelle sono illuminate perché ognuno possa un giorno trovare la sua. Guarda il mio pianeta, è proprio sopra di noi... Ma come è lontano!»
«È bello», disse il serpente, «ma che cosa sei venuto a fare qui?»
«Ho avuto delle difficoltà con un fiore», disse il piccolo principe.
«Ah!» fece il serpente.
E rimasero in silenzio.
«Dove sono gli uomini?» riprese dopo un po' il piccolo principe. «Si è un po' soli nel deserto...»
«Si è soli anche con gli uomini», disse il serpente. (2)
Il piccolo principe lo guardò a lungo.
«Sei un buffo animale», gli disse alla fine, «sottile come un dito!...»
«Ma sono più potente di un dito di un re», disse il serpente.

2. Cerco l'anima gemella!

Forse gli unici che non si sentono soli, sono quelli che trovano la cosiddetta "anima gemella". Ci proviamo anche noi, anche se solo per gioco?

Finalità: educare i ragazzi a non scoraggiarsi nel cercare la vera amicizia.
Destinatari: tutti
Durata: 30'
Spazio necessario: aperto\chiuso, di medie dimensioni.
Occorrente: fogli A4, cartoncini, penna o pennarello, mollette per il bucato.
Istruzioni: Si preparano in anticipo tanti foglietti di carta quanti sono i giocatori e su questi si disegna o si scrive un personaggio/oggetto della storia; ogni personaggio/oggetto sarà riportato su due biglietti diversi. Utilizzando le mollette da bucato, ogni foglietto viene appeso sulla schiena di ciascun giocatore, senza che quest'ultimo possa vederla. Viene spiegato ai concorrenti che soltanto uno dei compagni porta la loro stessa carta. Al segnale di partenza, i giocatori cominciano a camminare ed osservano le carte attaccate sulla schiena degli altri, cercando di scoprire, per esclusione, qual è la carta uguale alla loro.

Chi pensa di aver capito quale giocatore porta appesa dietro la schiena la carta uguale alla sua, lo comunica al conduttore del gioco: se ha sbagliato riprende la ricerca, se ha indovinato riceve un talloncino numerato e riprende a camminare in attesa che tutti concludano la loro associazione. Vince il giocatore che riesce per primo a scoprire chi sia la sua "anima gemella", ossia la persona che porta una carta uguale a quella che ritiene sia la sua. Per stabilire la classifica basterà controllare i talloncini: chi porta scritto il numero più basso è stato il primo a concludere il gioco.
Attenzioni educative: ai più piccoli, conviene spiegare quale sia il segreto del gioco ossia quello di riuscire a trovare l'unico giocatore che gira con una carta spaiata; in questo modo si scoprirà automaticamente qual è la propria carta.
Condivisione: il gioco permette di riflettere sul tema dell'amicizia e del sentirsi soli anche se si è circondati da tante persone.

Il piccolo principe sorrise:
«Non mi sembri molto potente... non hai neppure delle zampe... e non puoi neppure camminare...»
«Posso trasportarti più lontano che un bastimento», disse il serpente.
Si arrotolò attorno alla caviglia del piccolo principe come un braccialetto d'oro:
«Colui che tocco, lo restituisco alla terra da dove è venuto. Ma tu sei puro e vieni da una stella...»
Il piccolo principe non rispose.
«Mi fai pena, tu così debole, su questa Terra di granito. Potrò aiutarti un giorno se rimpiangerai troppo il tuo pianeta.
Posso...»
«Oh! Ho capito benissimo», disse il piccolo principe, «ma perché parli sempre per enigmi?»
«Li risolvo tutti», disse il serpente.

E rimasero in silenzio.
Il piccolo principe traversò il deserto e non incontrò che un fiore. Un fiore a tre petali, un piccolo fiore da niente...
«Buon giorno», disse il piccolo principe.
«Buon giorno», disse il fiore.
«Dove sono gli uomini?» domandò gentilmente il piccolo principe. (3)
Un giorno il fiore aveva visto passare una carovana:
«Gli uomini? Ne esistono, credo, sei o sette. Li ho visti molti anni fa. Ma non si sa mai dove trovarli. Il vento li spinge qua e là. Non hanno radici, e questo li imbarazza molto».
«Addio», disse il piccolo principe.
«Addio», disse il fiore.

3. Caccia all'animatore!

Già! Dove sono gli uomini? Anche qui è sparito qualcuno... manca un animatore all'appello... Chi ci dà una mano a cercarlo?

Finalità: sviluppare la logica e la cooperazione, sperimentando il lavoro di squadra.
Destinatari: tutti - **Durata:** 45'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di ampie dimensioni (andrà bene anche l'intero Oratorio o quartiere).
Occorrente: enigmi, rebus, indovinelli, petali di carta di vari colori in grandi quantità.
Istruzioni: Un animatore si nasconderà in un luogo prestabilito, ben attento a non farsi scoprire. I ragazzi avranno il compito di ritrovarlo superando delle prove che i personaggi della storia proporranno loro.

– La prima prova è quella del serpente che parla per enigmi e per questo i ragazzi dovranno risolvere rebus ed indovinelli (una buona raccolta si trova sul sito di Focus Junior). Se non riescono da soli, potranno anche intervistare passanti o genitori, ma mai fare uso di internet.
– La seconda prova è quella del fiore che chiederà di raccogliere i propri petali che il vento ha sparso per tutto il campo da gioco. Questi petali sono di vari colori e precedentemente sistemati dagli animatori; ogni colore corrisponderà ad un punteggio, in base alla difficoltà nel recuperarli.

Al superamento di ogni prova il serpente ed il fiore daranno un indizio per trovare l'animatore nascosto. In base al tempo disponibile, si possono aumentare le prove.
Attenzioni educative: fare attenzione a calibrare rebus e indovinelli in base alle varie età coinvolte. Se i bambini sono piccoli, assegnare ad ogni squadra un animatore che possa seguirli negli spostamenti.
Condivisione: al termine del gioco, raccogliere le emozioni dei ragazzi sia dinanzi all'incomprensibilità di alcuni enigmi, sia rispetto al tema della ricerca di qualcuno o qualcosa.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ j ŋ ĵ Ŵ o ŀ ő > questa parabola ci dona di comprendere come il disegno di Dio, racchiuso nel seme, cresca e si sviluppi per una potenza propria, quella dello Spirito Santo. Dopo aver gettato il seme, il compito del contadino, e il nostro, è custodire questo processo e prendersi cura del terreno perché renda possibile l'opera di Dio. Nel "terreno" del nostro Grest è stato gettato il seme del Regno dei Cieli (è a partire da Cristo che noi facciamo ogni cosa) ed è in primo luogo Lui che avrà cura di farlo crescere. A noi, il compito di custodire e favorire quest'opera prendendoci cura del terreno. Come? Innanzitutto, curando le relazioni con ogni singola persona, ma anche prendendoci cura degli ambienti (interni ed esterni), delle cose, dell'ordine, della pulizia, stimolando tutti a fare altrettanto, sentendoci tutti custodi di una meravigliosa opera di Dio che si sta compiendo.

Suggerimento: ciascuno ringrazia Dio per uno degli ambienti del Grest al quale in questo momento si sente particolarmente "affezionato", cioè in cui sente che lo Spirito gli stia donando qualcosa di importante.

Attenzione: aiuteremo i ragazzi e gli altri animatori a rispettare il creato e gli ambienti di vita in ogni piccola forma.

Animatori in azione

Dedicate un po' di tempo a sperimentare l' "assenza degli altri", attraverso un gioco che è l'opposto del nascondino: una persona si nasconderà (in uno spazio molto ampio) e tutti gli altri si divideranno e cercheranno di trovarla. La svolta? Quando una persona trova chi si è nascosto, si nasconde con lui e gli altri continuano a cercarli. Il gioco finisce quando l'ultima persona trova il gruppo. Nelle relazioni, quando cerchiamo "gli altri", non dobbiamo annullarci e "scomparire", ma iniziare insieme un nuovo percorso di ricerca, che valorizzi la nostra identità.

E tu animatore... Ti senti mai come in un deserto?

Descrivi la tua solitudine anche quando sei circondato da tante persone; fallo attraverso il titolo di un libro o di un film e appendi il tuo foglietto ad una lavagna. Durante la giornata prendi uno di questi foglietti in modo casuale e cerca di comprendere quella solitudine; poi, nel retro del foglietto, suggerisci una soluzione, esprimi un consiglio affinché quel momento di riflessione sulla solitudine, trovi forza nel gruppo e si trasformi in condivisione.

Piccolo a chi?

Cosa faccio io per prendermi cura della Terra? Può sembrare difficile rispondere a questa domanda; qualcuno potrebbe dire: cosa posso fare io se le industrie inquinano, i grandi costruiscono bombe nucleari e si minacciano a vicenda, o si impadroniscono di suolo per costruire o disboscano foreste per coltivare, ecc? Forse non possiamo fermare tutto ciò, ma possiamo fare una piccola parte.

Qualcuno diceva "se tutte le gocce dicessero che non sono importanti non ci sarebbero gli oceani". I gesti di ognuno sono importanti. Dunque chiediamoci davvero ... Cosa posso fare io nel mio piccolo? Già non buttare immondizia per terra, portare sempre con sé una busta dove inserire i rifiuti che si trovano per strada, fare attenzione a non sprecare acqua ed elettricità, condividere con altri l'attenzione per il rispetto dell'ambiente è importante.

Uno sguardo al Cielo... con gli occhi della Scienza

Guarda che luna...

La luna è il nostro affascinante satellite che ci gira intorno da millenni e che, sempre da millenni, ci delizia della sua comparsa in cielo, sotto forma di sottilissimo spicchio, di mezza luna, di disco completamente illuminato. Ma come facciamo a riconoscere le fasi lunari? La luna può essere definita in fase crescente o decrescente (calante). Per scoprire in quale fase si trova, basta osservare la sua gobba e ricordare alcuni detti popolari.

"Gobba a levante, luna calante; gobba a ponente luna crescente." Questo detto impone la conoscenza dell'est e dell'ovest. Per ovviare a questo problema possiamo però anche ricordare che "la luna è bugiarda" e lo è mentre ci dice se cresce o decresce. Infatti, quando la sua gobba disegna nel cielo una C, dobbiamo ricordare che ci sta mentendo e quindi indica una D-ecrescita, quando disegna una D indica che sta C-rescendo. Incrociando i due detti popolari, quindi, potremo scoprire anche i punti cardinali.

č ő dž Ŵ Ì ń Ĥ ũ Ŵ σ dž l Ĥ ǫ Ŵ

Riprendi il ń σ l ŭ dž Ĥ ŭ ŭ e misura in cose - Quanto ritieni di Ŵ ɣ Ĥ ŭ σ dž ő essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:

n σ ŧ Ĥ ŭ ŭ σ nj ő l ŭ Ŵ dž ő Ŵ dž Ĥ ũ Ĥ À À

n σ ǰ Ŵ nj nj ǔ ŭ σ Ŵ l ɣ σ ń σ nj σ nj ŭ ő l

n σ ǂ dž ő ũ Ĥ ŭ σ ´

n σ ɣ ő nj nj σ Ŋ Ĥ ǂ Ĥ dž ŭ ő Ŵ dž Ĥ l ń σ d ń Ŵ À

n σ Ŋ Ĥ ŭ σ Ŵ ǫ ɣ Ĥ nj nj Ŵ ɣ σ ´

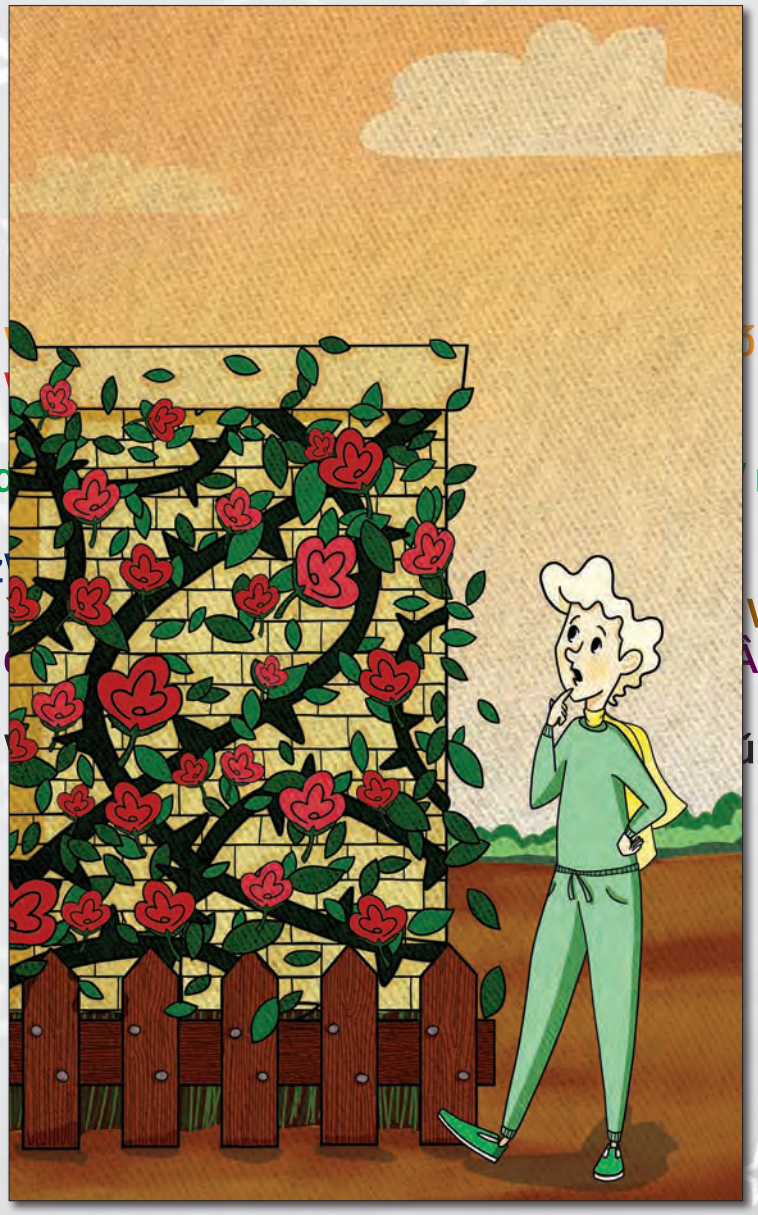
n σ ń σ σ ǂ ő dž Ĥ ŭ σ ń σ l ũ ǫ Ŵ Ĥ ǫ ŭ dž

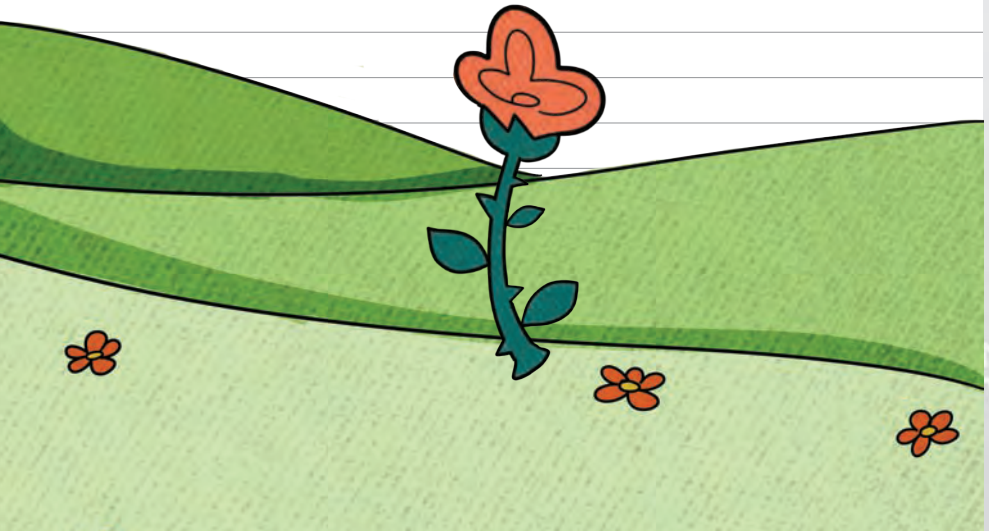
n σ Ŋ ő Ŋ Ŵ ń Ĥ ŭ σ ŭ ő ɣ ǂ σ ǂ ő dž ŭ dž σ Ŵ ǰ Ŵ

n σ Ĥ nj ń σ ǫ ŭ Ĥ ŭ σ Ŵ ǫ ǂ Ŵ nj σ ũ l σ ǂ À À σ

n σ Ŵ ɣ ǂ Ĥ dž Ĥ ŭ σ Dž ŭ Ĥ ǫ ń σ nj Ĥ Ŋ Ŵ l

n σ ŧ Ĥ ǰ σ dž Ŵ ŭ σ ǫ Ĥ ǂ Ĥ dž ŭ ő ń Ŵ ǂ Ĥ À ú Ŵ ´





CHI SIETE?

14

Chi siete?

Ci accorgiamo tutti di non essere soli al mondo; almeno fisicamente, attorno a noi c'è gente che parla, che chiede aiuto, che ha desiderio di raccontarsi. Viviamo un tempo in cui il pregiudizio spesso limita la nostra attenzione e ci fa procedere con i paraocchi.

È il momento di PRESTARE ATTENZIONE, DIALOGARE, PERMETTERE AGLI ALTRI DI ESPRIMERSI, DI DIRCI "COME STA", "CHI SENTE DI ESSERE", "CHI SENTE DI VOLER DIVENTARE".

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro.

Si parte

Lodate il Signore, popoli tutti,
voi tutte, nazioni, dategli gloria;
perché forte è il suo amore per noi
e la fedeltà del Signore dura in eterno. (Salmo 116)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: «Un uomo scendeva da Gerusalemme a Gerico e cadde nelle mani dei briganti, che gli portarono via tutto, lo percossero a sangue e se ne andarono, lasciandolo mezzo morto. Per caso, un sacerdote scendeva per quella medesima strada e, quando lo vide, passò oltre. Anche un levita, giunto in quel luogo, vide e passò oltre. Invece un Samaritano, che era in viaggio, passandogli accanto, vide e ne ebbe compassione. Gli si fece vicino, gli fasciò le ferite, versandovi olio e vino; poi lo caricò sulla sua cavalcatura, lo portò in un albergo e si prese cura di lui. Il giorno seguente, tirò fuori due denari e li diede all'albergatore, dicendo: «Abbi cura di lui; ciò che spenderai in più, te lo pagherò al mio ritorno». Chi di questi tre ti sembra sia stato prossimo di colui che è caduto nelle mani dei briganti?». Quello rispose: «Chi ha avuto compassione di lui». Gesù gli disse: «Va' e anche tu fa' così» (Lc 10, 30-37)

UN UOMO FERITO: **mi avevano conciato per le feste quei briganti, i peggiori del pianeta, non era bastato prendermi tutti i soldi che portavo con me, mi hanno spogliato dei vestiti e picchiato a sangue. Non avevo più la forza di muovermi; ho provato a chiamare aiuto ma nessuno mi ha risposto, d'altra parte non avevo che un filo di voce. Sarà per quello che il sacerdote e il levita non mi hanno sentito.**
Il samaritano però sì, ha sentito il mio dolore, mi ha soccorso e curato e mi ha portato in un luogo sicuro perché io potessi riprendermi. DIO PORGE SEMPRE L'ORECCHIO ALLA VOSTRA VOCE, **conosce la più piccola cosa che vi preoccupa o vi affatica. Non potete prendervi cura della vostra rosa e delle rose degli altri senza mettervi in ascolto di ciò che vive e di ciò che la rende felice.**

Prendiamoci cura

Dopo aver messo i ragazzi in cerchio l'animatore propone di fare un telefono senza fili, è lui a iniziare e a mandare un messaggio. Il messaggio deve riguardare un suo desiderio per il futuro. Se una volta ascoltato, uno del cerchio condivide quel desiderio può già dirlo ad alta voce. Sarà poi lui la persona dopo di lui a cominciare. Può capitare che alcuni desideri si perderanno. Si fa notare ai ragazzi la necessità di aver a cuore i desideri gli uni degli altri e della necessaria attenzione che l'altro merita.

Di che pianeta sei?

Guardati intorno oggi e METTITI ACCANTO **a chi vedi trascurato e messo da parte, a chi senti essere triste o affaticato. Offri il tuo orecchio e la tua vicinanza premurosa.**

Il piccolo principe fece l'ascensione di un'alta montagna. Le sole montagne che avesse mai visto, erano i tre vulcani che gli arrivavano alle ginocchia. E adoperava il vulcano spento come uno sgabello. «Da una montagna alta come questa», si disse perciò, «vedrò di un colpo tutto il pianeta, e tutti gli uomini...»
Ma non vide altro che guglie di roccia bene affilate.
«Buon giorno», disse a caso.
«Buon giorno... buon giorno... buon giorno...» rispose l'eco.
«Chi siete?» disse il piccolo principe.
«Chi siete?... chi siete?... chi siete?...» rispose l'eco. (1)

«Siate miei amici, io sono solo», disse.
«Io sono solo... io sono solo... io sono solo...» rispose l'eco. (2)
«Che buffo pianeta», pensò allora, «è tutto secco, pieno di punte e tutto salato. E gli uomini mancano d'immaginazione.
Ripetono ciò che loro si dice... Da me avevo un fiore e parlava sempre per primo...»
Ma capitò che il piccolo principe avendo camminato a lungo attraverso le sabbie, le rocce e le nevi, scoperse alla fine una strada. E tutte le strade portavano verso gli uomini.
«Buon giorno», disse.

1. L'Eco dispettoso

Vi va di gioc-are, -are, - are, - are, - are, -are?
Aprite le orecchie! Ci sarà da ascoltare, correre e cap -ire, - ire, - ire, - ire

Finalità: predisporsi all'ascolto
Destinatari: tutti - **Durata:** 45'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.
Occorrente: (per ogni squadra) un cesto con vario materiale.
Istruzioni: Un animatore, al microfono, ripete la parte finale dell'oggetto in "modalità eco", ad esempio: PANE = ANE, ANE, ANE, ANE, ANE, …I concorrenti delle squadre, posti in cerchio intorno al cesto, partiranno e dovranno cercare nella cesta l'oggetto, indovinando ciò che l'animatore intendesse dire. Per confondere le idee e depistare i giocatori, nel cesto si possono mettere anche più oggetti i cui nomi finiscono nello stesso modo (es. Peluche a forma di C-ANE, BAN-ANE, TIS-ANE, oltre ovviamente al P-ANE). Vince la manche la squadra che per prima individua l'oggetto corretto.
Attenzioni educative: se i ragazzi sono molto vivaci, la ricerca nel cesto può essere svolta anche in modalità staffetta, facendo in modo che vada a cercare l'oggetto una persona sola per volta.
Condivisione: al termine del gioco, riflettere con i ragazzi su quanto spesso siamo distratti e non riusciamo ad ascoltare bene ciò che gli altri vogliono dirci. A volte, siamo così presi dalle nostre cose e dai nostri pensieri, che cogliamo solo piccole parti sconnesse dei loro discorsi. Quello che occorre è prestare sempre più attenzione e concentrarsi il più possibile per comunicare.

2. Chi sono io?

Allora? Tu sei solo? Ci lascia con il dubbio questa eco! Del resto, anche noi spesso non sappiamo chi siamo. Il prossimo gioco ci costringerà ad essere tante cose diverse, per poi tornare ad essere noi stessi con maggiore consapevolezza.

Finalità: divertirsi ad interpretare ruoli, sperimentando la tecnica del tableau vivant.
Destinatari: tutti
Durata: 30'
Spazio necessario: aperto\chiuso, di grandi dimensioni.
Occorrente: una buona playlist, impianto per la diffusione di musica.
Istruzioni: Preparata una buona playlist di brani di vario genere, tutti i ragazzi saranno liberi di muoversi, ballare, saltare nel momento in cui parte una qualsiasi canzone. Appena l'animatore mette stop alla musica, tutti si fermeranno di colpo per ascoltare, immobili, cosa dice l'Eco (l'animatore). In questo momento, l'animatore suggerirà quale animale/persona/oggetto interpretare. Per esempio: "Buongiorno!! Io sono una pecora, -ecora, -ecora!". Tutti i ragazzi, senza muoversi e nella posizione in cui sono, dovranno interpretare la figura richiesta, ognuno a suo modo, ognuno usando la propria fantasia e aggiungendo, se si vuole, anche un sonoro. Quando la musica riparte, l'attività riprenderà come dall'inizio. Dopo aver stoppato il gioco 4-5 volte, ciascun ragazzo sarà invitato a dire in quale personaggio si è sentito più a proprio agio e perché.

Era un giardino fiorito di rose.
«Buon giorno», dissero le rose.
Il piccolo principe le guardò.
Assomigliavano tutte al suo fiore. (3)
«Chi siete?» domandò loro stupefatto il piccolo principe.
«Siamo delle rose», dissero le rose.
«Ah!» fece il piccolo principe. E si sentì molto infelice. Il suo fiore gli aveva raccontato che era il solo della sua specie in tutto l'universo. Ed ecco che ce n'erano cinquemila, tutte simili, in un solo giardino.

«Sarebbe molto contrariato», si disse, «se vedesse questo... Farebbe del gran tossire e fingerebbe di morire per sfuggire al ridicolo. Ed io dovrei far mostra di curarlo, perché se no, per umiliarmi, si lascerebbe veramente morire...»
E si disse ancora : «Mi credevo ricco di un fiore unico al mondo, e non possiedo che una qualsiasi rosa. Lei e i miei tre vulcani che mi arrivano alle ginocchia, e di cui l'uno, forse, è spento per sempre, non fanno di me un principe molto importante...»
E, seduto nell'erba, piangeva.

ATTENZIONI EDUCATIVE: prima dell'inizio dell'attività, è bene spiegare ai ragazzi il senso e far comprendere loro il significato di avere immaginazione, fantasia, invogliandoli a mettere al primo posto il divertimento. Si consiglia di far interpretare personaggi e figure che compaiono nella storia (es. aereo, rosa, serpente, pianeta, aviatore, volpe, elefante, vulcano, ubriaco, Re, …).

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far notare ai ragazzi l'importanza di ricercare la propria unicità; pur cercando di uniformarsi alla richiesta dell'animatore, ognuno è diverso e speciale e ognuno si sente più a proprio agio in alcuni panni piuttosto che in altri. Non bisogna mai perdere questa individualità.

3. GUARDAMI BENE!

A VOLTE LE COSE SEMBRANO UGUALI, MA NON È REALMENTE COSÌ! OCCORRE AVERE OCCHI ALLENATI A GUARDARE I DETTAGLI, COME QUELLI CHE SERVONO PER LA PROSSIMA ATTIVITÀ

FINALITÀ: portare i ragazzi a concentrarsi sui dettagli a cui non hanno mai fatto caso.

DESTINATARI: tutti - DURATA: 90'

SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, di medie dimensioni.

OCCORRENTE: fogli bianchi e penne.

ISTRUZIONI: Ai ragazzi viene chiesto di muoversi tra le stanze dell'Oratorio e di scegliere un oggetto a piacere. Viene poi suggerito di sistemarsi in modo comodo davanti all'oggetto scelto e di scriverne sul foglio la descrizione.

Si ritorna in gruppo e l'animatore chiede a ciascun ragazzo di leggere la descrizione realizzata. L'animatore chiede, quindi, ai ragazzi di collocarsi nuovamente davanti all'oggetto scelto e, dopo averlo osservato bene, di scrivere sul foglio la risposta alla domanda: "Perché hai scelto questo oggetto? A cosa ti può essere utile?". Dopo un tempo stabilito da un suono di conclusione, si ritorna in gruppo e ci si confronta sulle risposte. Per l'ultima volta, ai ragazzi viene chiesto di andare di nuovo a collocarsi davanti all'oggetto e di scrivere sul foglio la risposta alla domanda: "Cosa rende questo oggetto che hai scelto diverso o speciale rispetto ai suoi simili? (Ad esempio: "cosa rende speciale o diversa la sedia che hai scelto rispetto alle altre sedie?"). Si ritorna in gruppo e l'animatore chiede a ciascuno di leggere la risposta data.

VARIANTE: si può pensare di far descrivere non un oggetto, ma una persona a scelta che sia all'interno o all'esterno dell'ambiente d'Oratorio; oppure un luogo.

ATTENZIONI EDUCATIVE: l'animatore dovrà limitarsi inizialmente solo ad ascoltare e fornire di volta in volta le domande per ciascuna delle 3 fasi. Solo alla fine si faranno delle considerazioni.

CONDIVISIONE: nell'intervento conclusivo, l'animatore aprirà dibattito, partendo dai contributi dei ragazzi e ponendo le seguenti domande "presto mai attenzione ai dettagli che mi circondano?", "riesco a distinguere chi mi fa del bene senza che mi venga detto?".

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ǻ ŋ ĵ Ŵ ı ǻ >

A volte noi rischiamo di avere in mente tantissime cose che dobbiamo fare durante la giornata di Grest: programmiamo tutto al dettaglio, dai giochi ad ogni singola attività, a tutta la strumentazione, però rischiamo di dimenticare le persone che abbiamo intorno e di far loro la domanda "come stai?". La parabola che ci viene raccontata nel Vangelo di Luca ci fa comprendere come anche sacerdoti e leviti, magari presi dai loro impegni, non riescono nemmeno a vedere la necessità di un uomo che hanno incontrato. Papa Francesco più volte ci ha ricordato che è proprio l'indifferenza uno dei grandi mali del nostro tempo. Il buon Samaritano è colui che anche nelle attività e nella giornata di Grest riesce a comprendere la sofferenza magari nascosta di qualche ragazzo o animatore, e non resta indifferente, ma vi si dedica con compassione e cura.

SUGGERIMENTO: condividiamo in quali miei bisogni mi sono sentito aiutato e riconosciuto.

ATTENZIONE: oggi cercherò di porre attenzione ai bisogni degli altri (sia dei ragazzi che degli animatori), capendo che più importanti delle attività sono le persone che mi sono affidate.

Animatori in azione

Benché viviamo gli stessi ambienti, spesso non siamo capaci di conoscerci davvero e di riconoscerci. Occorre allenamento per cogliere le sfumature dell'altro, per fissare le caratteristiche, per imparare a conoscersi dalle azioni, dalle abitudini, dai modi di agire di ciascuno. In questo giorno, per un tempo stabilito, chiedete agli animatori di personificare una persona che tutti conoscono, scrivendo su un foglio il nome di chi si sta personificando. Viene premiato chi indovina più personaggi, ma anche chi personifica meglio.

E tu animatore... alzi mai dei muri dinanzi ad una persona nuova?

Pensa a quante volte ti è capitato di chiuderti, alzare muri, voltarti di spalle difronte a persone nuove o diverse da te. Ora scrivi tre azioni e atteggiamenti che puoi mettere in pratica per evitare tutto questo, facendo sì che incontrare l'altro diventi occasione di dialogo e reale incontro per entrambi. Durante la giornata rifletti sul tuo comportamento con tutti i bambini del Grest e con i tuoi compagni: sei lo stesso con tutti? Sei aperto e sincero?

Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

Stelle cadenti

È una delle notti più magiche e romantiche dell'estate, la notte in cui ognuno prova ad affidare i propri sogni e i propri desideri alla visione di una "stella cadente", la notte di San Lorenzo:10 agosto. Ma... siamo proprio certi che si tratti di stelle? Per nostra fortuna le stelle non ci cadono addosso, altrimenti faremmo una brutta fine. Quei puntini luminosi che vediamo correre in cielo sono, infatti, delle meteore: pezzetti di roccia e ghiaccio che, entrando nella nostra atmosfera, bruciano fino a dissolversi lasciando un'evidente scia luminosa.

Ma perché le vediamo in quel periodo dell'anno? Per due motivi: in primis perché, forse, in quel periodo dell'anno ci mettiamo a guardare il cielo. In secondo luogo, perché in quel periodo il nostro pianeta, girando intorno al sole, passa in una zona particolarmente ricca di "detriti" (sciame meteorico) lasciati da una cometa che passa da quelle parti ogni 133 anni. In quel periodo dell'anno, sembra che quelle meteore provengano dalla costellazione di Perseo, per questo motivo vengono chiamate Perseidi o, per i più romantici, "Lacrime di san Lorenzo", anche se sono visibili per una ventina di giorni tra luglio e agosto e il picco di visibilità solitamente si ha qualche giorno dopo la famosa notte.

Piccolo a chi?

Come si fa a prestare attenzione agli altri? A volte ci fermiamo a quello che ci appare, a un pre-giudizio. Il pregiudizio è un giudizio previo che nelle persone emerge prima di ogni considerazione ragionata, è un modo per difendersi da eventuali "pericoli" o per prendere delle decisioni immediate. Tutti noi abbiamo pregiudizi, ma la cosa importante è non fermarsi ad essi, andare oltre!

Se andiamo incontro, se porgiamo la nostra attenzione e il nostro aiuto all'altro, possiamo scoprire qualità, passioni, informazioni...un nuovo tesoro oltre l'involucro del corpo. Siamo tutti dei tesori inestimabili, la grande avventura è incuriosirsi e scoprirsi a vicenda. Non fermiamoci alle apparenze e facciamo sì che gli altri non si fermino alla nostra apparenza.

č ő dž Ŵ Ì ń Ĥ ũ Ŵ σ dž l Ĥ ǫ Ŵ

Riprendi il ń σ l ŭ dž Ĥ ŭ ŭ e misura in cose - Quanto ritieni di Ŵ ɣ Ĥ ŭ σ dž ő essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:

n σ ŧ Ĥ ŭ ŭ σ nj ő l ŭ Ŵ dž ő Ŵ dž Ĥ ũ Ĥ À À

n σ ǰ Ŵ nj nj ǔ ŭ σ Ŵ l ɣ σ ŋ σ nj σ nj ŭ ő l

n σ ǂ dž ő ũ Ĥ ŭ σ ´

n σ ɣ ő nj nj σ ŋ Ĥ ǂ Ĥ dž ŭ ő Ŵ dž Ĥ l ń σ d ´ ń Ŵ À

n σ ŋ Ĥ ŭ σ Ŵ ǫ ɣ Ĥ nj nj Ŵ ɣ σ ´

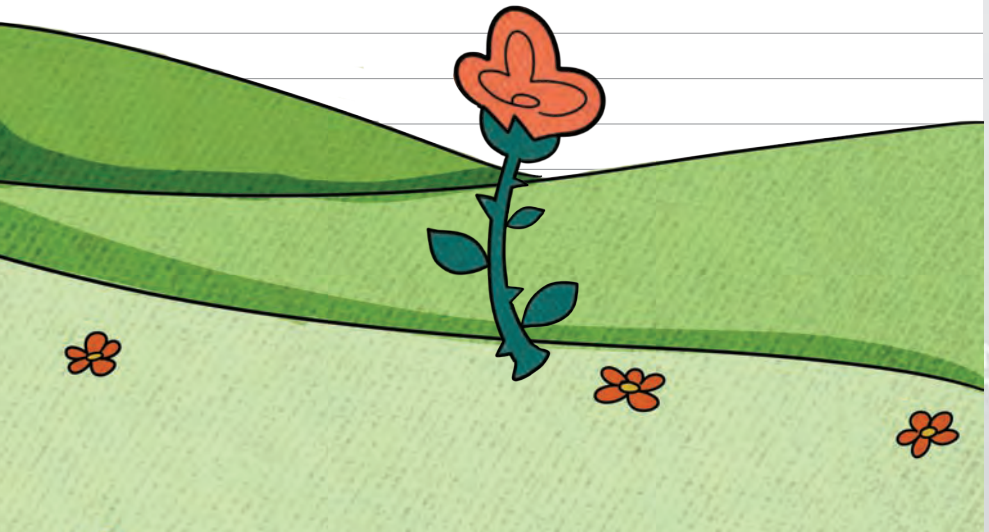
n σ ń σ σ ǂ ő dž Ĥ ŭ σ ń σ l ũ ǫ Ŵ Ĥ ǫ ŭ dž

n σ ŋ ő ŋ Ŵ ń Ĥ ŭ σ ŭ ő ɣ ǂ σ ǂ ő dž ŭ dž σ Ŵ ǰ Ŵ

n σ Ĥ nj ń σ ǫ ŭ Ĥ ŭ σ Ŵ ǫ ǂ Ŵ nj σ ũ l σ ǂ À À σ

n σ Ŵ ɣ ǂ Ĥ dž Ĥ ŭ σ Dž ŭ Ĥ ǫ ń σ nj Ĥ ŋ Ŵ l

n σ ŧ Ĥ ǰ σ dž Ŵ ŭ σ ǫ Ĥ ǂ Ĥ dž ŭ ő ń Ŵ ǂ Ĥ À ú Ŵ ´



A σ nj Ĥ nj Ŵ ũ l Ŵ Ì ⟧ ɦ Ĥ

L'incontro con la volpe rappresenta per il Piccolo Principe un momento centrale per riflettere sul **VALORE DEI LEGAMI E DELLE RELAZIONI VERE ED AUTENTICHE** che si alimentano della pazienza, dell'attesa, dell'attenzione per i particolari, dei piccoli gesti di cura.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro.

Si parte

Tu, bambino, sarai chiamato profeta dell'Altissimo
perché andrai innanzi al Signore a preparargli le strade,
per dare al suo popolo la conoscenza della salvezza
nella remissione dei suoi peccati,
grazie alla bontà misericordiosa del nostro Dio,
per cui verrà a visitarci dall'alto un sole che sorge,
per rischiarare quelli che stanno nelle tenebre
e nell'ombra della morte.

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: il regno dei cieli sarà simile a dieci vergini che presero le loro lampade e uscirono incontro allo sposo. Cinque di esse erano stolte e cinque sagge; le stolte presero le loro lampade, ma non presero con sé l'olio; le sagge invece, insieme alle loro lampade, presero anche l'olio in piccoli vasi. Poiché lo sposo tardava, si assopirono tutte e si addormentarono. A mezzanotte si alzò un grido: «Ecco lo sposo! Andategli incontro!». Allora tutte quelle vergini si destarono e prepararono le loro lampade. Le stolte dissero alle sagge: «Dateci un po' del vostro olio, perché le nostre lampade si spengono». Le sagge risposero: «No, perché non venga a mancare a noi e a voi; andate piuttosto dai venditori e compratevene». Ora, mentre quelle andavano a comprare l'olio, arrivò lo sposo e le vergini che erano pronte entrarono con lui alle nozze, e la porta fu chiusa. Più tardi arrivarono anche le altre vergini e incominciarono a dire: «Signore, signore, aprici!». Ma egli rispose: «In verità io vi dico: non vi conosco». (Mt 25,1-12)

VENDITORE DI OLIO: capita spesso che la gente venga da me di notte: finisce l'olio e si fa tutto buio nelle case e non si riesce più a vedere nulla. Quella notte sono arrivate da me cinque ragazze tutte preoccupate: erano state invitate a una festa ma, mentre aspettavano lo sposo che tardava, le loro lampade avevano consumato tutto l'olio. Sarà che stavo dormendo troppo bene, sarà che hanno bussato troppo piano, ci ho messo molto a scendere in bottega e a caricare le loro lampade, sarà che hanno perso tempo nel tornare a casa e così le ragazze hanno fatto tardi e si sono perse la festa. Sapete che vi dico che alla fine ben le sta: ci dovevano pensare prima. Poco male comunque: mi sono fatto l'idea che di quel matrimonio gli interessasse poco. Così anche la cura per la vostra rosa è possibile **SE VI STA A CUORE, LA CURA NON SI IMPROVVISA:** impariamo da Gesù come ci si prende cura di ciò che amiamo. Lui per noi ha dato tutto, perché ci considera legati a Lui fino in fondo e lo ha fatto giorno dopo giorno, gesto dopo gesto, parola dopo parola. Anche noi possiamo prenderci cura della nostra rosa, nel modo con cui Lui si è preso cura di noi.

Prendiamoci cura

Si propone ai ragazzi di fare la propria rosa; si offre loro materiale vario, e si chiede di metterci tutto l'impegno possibile, prendendosi cura della propria opera. Le rose vengono raccolte dall'animatore per poi usarle nell'attività dell'ultimo giorno.

Di che pianeta sei?

Oggi accorgiti dei **NUOVI AMICI** a cui ti sei legato in queste prime settimane e prova a prenditi cura di qualcuno con cui ancora non hai fatto amicizia.

In quel momento apparve la volpe.
«Buon giorno», disse la volpe.
«Buon giorno», rispose gentilmente il piccolo principe,
voltandosi: ma non vide nessuno.
«Sono qui», disse la voce, «sotto al melo...»
«Chi sei?» domandò il piccolo principe, «sei molto carino...»
«Sono una volpe», disse la volpe.
«Vieni a giocare con me», le propose il piccolo principe, «sono così triste...»
«Non posso giocare con te», disse la volpe, «non sono addomesticata».
«Ah! scusa», fece il piccolo principe.
Ma dopo un momento di riflessione soggiunse:
«Che cosa vuol dire "addomesticare"?»
«Non sei di queste parti, tu», disse la volpe, «che cosa cerchi?»
«Cerco gli uomini», disse il piccolo principe. «Che cosa vuol dire "addomesticare"?»
«Gli uomini», disse la volpe, «hanno dei fucili e cacciano. È molto noioso! Allevano anche delle galline. È il loro solo interesse. Tu cerchi delle galline?»
«No», disse il piccolo principe. «Cerco degli amici. Che cosa vuol dire "addomesticare"?»
«È una cosa da molto dimenticata. Vuol dire "creare dei legami"...»
«Creare dei legami?»
«Certo», disse la volpe. «Tu, fino ad ora, per me, non sei che un ragazzino uguale a centomila ragazzini. E non ho bisogno di te. E neppure tu hai bisogno di me. Io non sono per te che una volpe uguale a centomila volpi. Ma se tu mi addomestichi, noi avremo bisogno l'uno dell'altro. Tu sarai per me unico al mondo, e io sarò per te unica al mondo».
«Comincio a capire», disse il piccolo principe. «C'è un fiore... credo che mi abbia addomesticato...» (1)
«È possibile», disse la volpe. «Capita di tutto sulla Terra...»

1. Io con te e tu con me

In realtà ne è quasi certo, perché ha ben capito cosa voglia dire legarsi a qualcuno. E tu? Hai

Finalità: conoscere meglio un compagno del gruppo.
Destinatari: tutti - **Durata:** 45' - **Spazio necessario:** aperto/chiuso, grande.
Occorrente: colori, palline di carta, un cestino, traccia musicale possibilmente solo strumentale, cerchi di carta forati in alto per poter essere indossati come collane con uno spago (i cerchi avranno diametro di almeno 10-15 cm; da una parte riporteranno in bianco e nero la stampa del piccolo principe o della volpe - saranno metà e metà - dall'altro riporteranno una domanda).
Istruzioni: Ad ognuno viene fatta pescare ed indossare una collana. Ci saranno così metà ragazzi con la medaglia del Piccolo Principe e metà con quella della volpe. Quando parte la musica, si cammina in ordine sparso. Nel momento in cui la musica viene interrotta, tutti si bloccano: ogni principe deve cercare di lanciare la pallina di carta ad una volpe, ma sarà ostacolato da qualche animatore che cercherà di "disturbare" e di non far arrivare la pallina a destinazione. La musica scorrerà e si interromperà fino a che non si saranno formate tutte le coppie Principe - volpe.
Quando tutte le coppie si saranno formate, ogni coppia si siederà cercando di stare un po' distante dalle altre coppie. A questo punto si risponderà a turno e con calma alle domande che si trovano sul retro della collana che sono: Pensi di essere un buon amico? Come ti prendi cura delle persone a te care? Riesci a chiedere scusa? Parla di un legame speciale della tua vita. A 15' dalla fine, gli animatori consegneranno 5/6 colori alle varie coppie. Il Principe personalizzerà con i colori il medaglione della volpe, in pegno di amicizia, e viceversa.
Attenzioni educative: gli animatori saranno attenti che i ragazzi che già si conoscono o che stanno sempre insieme abbiano il medaglione con la stessa immagine, così che quando si chiederà di fare l'abbinamento non possano capitare in coppia, e quel momento diventi occasione per poter conoscere meglio un'altra persona.
Condivisione: Io scambio della medaglia è un gesto che vuole dire il desiderio di approfondire il legame con l'altra persona e di trovare il modo di trascorrere del tempo insieme sia al Grest che fuori dal Grest.

«Oh! non è sulla Terra», disse il piccolo principe.
La volpe sembrò perplessa: «Su un altro pianeta?»
«Sì.» «Ci sono dei cacciatori su questo pianeta?»
«No». «Questo mi interessa! E delle galline?»
«No». «Non c'è niente di perfetto», sospirò la volpe.
Ma la volpe ritornò alla sua idea: «La mia vita è monotona. Io do la caccia alle galline, e gli uomini danno la caccia a me. Tutte le galline si assomigliano, e tutti gli uomini si assomigliano. E io mi annoio perciò. Ma se tu mi addomestichi, la mia vita sarà come illuminata. Conoscerò un rumore di passi che sarà diverso da tutti gli altri. Gli altri passi mi fanno nascondere sotto terra. Il tuo, mi farà uscire dalla tana, come una musica. E poi, guarda! Vedi, laggiù in fondo, dei campi di grano? Io non mangio il pane e il grano, per me è inutile. I campi di grano non mi ricordano nulla. E questo è triste! Ma tu hai dei capelli color dell'oro. Allora sarà meraviglioso quando mi avrai addomesticato. Il grano, che è dorato, mi farà pensare a te. E amerò il rumore del vento nel grano...»

La volpe tacque e guardò a lungo il piccolo principe:
«Per favore... addomesticami», disse.
«Volentieri», rispose il piccolo principe, «ma non ho molto tempo, però. Ho da scoprire degli amici, e da conoscere molte cose».
«Non si conoscono che le cose che si addomesticano», disse la volpe. «Gli uomini non hanno più tempo per conoscere nulla. Comprano dai mercanti le cose già fatte. Ma siccome non esistono mercanti di amici, gli uomini non hanno più amici. Se tu vuoi un amico addomesticami!»
«Che bisogna fare?» domandò il piccolo principe.
«Bisogna essere molto pazienti», rispose la volpe. «In principio tu ti sederai un po' lontano da me, così, nell'erba. Io ti guarderò con la coda dell'occhio e tu non dirai nulla. Le parole sono una fonte di malintesi. Ma ogni giorno tu potrai sederti un po' più vicino...»
Il piccolo principe ritornò l'indomani.

2. Appar-tenere

Per capire bene cosa sia un rito bisogna scavare nella memoria e nelle abitudini delle proprie famiglie. Questa attività ci chiarirà le idee, ma non solo! Ci aiuterà a creare un rito speciale da vivere in Oratorio!

Finalità: riscoprire i riti di famiglia e capire l'importanza di sentirsi parte di un'usanza.
Destinatari: tutti - **Durata:** 45'
Spazio necessario: chiuso, di medie dimensioni
Occorrente: oggetti portati dai ragazzi
Istruzioni: Nei giorni precedenti all'attività, si chiederà ai ragazzi di farsi raccontare dai propri genitori o dai propri nonni, qualche rito che erano soliti fare in famiglia. Aiutati dai familiari, dovranno procurarsi alcuni oggetti utili a raccontare, anche in modo simbolico, il rito che presenteranno in Oratorio. Ognuno mostrerà l'oggetto, mentre gli altri proveranno ad indovinare in cosa potrebbe consistere il rito. Poi il bambino/ragazzo racconterà a tutti il rito della propria famiglia. Alla fine si potranno scegliere alcuni degli oggetti al fine di creare un rito o più riti che i ragazzi possano vivere, da quel momento in poi, in Oratorio.

Variante: Se i ragazzi sono tanti, si possono dividere in gruppi; all'interno del gruppo ciascuno racconterà il rito della propria famiglia e inventerà un rito da fare in Oratorio. Tutti i gruppi si confronteranno e sceglieranno il rito più bello, da fare in Oratorio, come segno di appartenenza.
Attenzioni educative: è importante dare valore ad ogni rito e, quando possibile, capire se c'è una storia particolare dietro quel rito.
Condivisione: alla fine, riflettere sull'importanza dei riti di famiglia. Ogni rito ha la sua storia, la sua componente emotiva e genera senso di appartenenza. Ognuno è legato al proprio rito e sente estraneo il rito di un' altra persona. Creando un rito insieme, tutti potranno sentire un senso di appartenenza verso il gruppo che la ritualità aiuterà a cementare.

«Sarebbe stato meglio ritornare alla stessa ora», disse la volpe.
«Se tu vieni, per esempio, tutti i pomeriggi alle quattro, dalle tre io comincerò ad essere felice. Col passare dell'ora aumenterà la mia felicità. Quando saranno le quattro, incomincerò ad agitarmi e ad inquietarmi; scoprirò il prezzo della felicità! Ma se tu vieni non si sa quando, io non saprò mai a che ora prepararmi il cuore... Ci vogliono i riti».
«Che cos'è un rito?» disse il piccolo principe. (2)
«Anche questa, è una cosa da tempo dimenticata», disse la volpe. «È quello che fa un giorno diverso dagli altri giorni, un'ora dalle altre ore. C'è un rito, per esempio, presso i miei cacciatori. Il giovedì ballano con le ragazze del villaggio. Allora il giovedì è un giorno meraviglioso! Io mi spingo sino alla vigna. Se i cacciatori ballassero in un giorno qualsiasi, i giorni si assomiglierebbero tutti, e non avrei mai vacanza».

Così il piccolo principe addomesticò la volpe. E quando l'ora della partenza fu vicina:
«Ah!» disse la volpe, «... piangerò».
«La colpa è tua», disse il piccolo principe, «io, non ti volevo far del male, ma tu hai voluto che ti addomesticassi...»
«È vero», disse la volpe.
«Ma piangerai!» disse il piccolo principe.
«È certo», disse la volpe.
«Ma allora che ci guadagni?»
«Ci guadagno», disse la volpe, «il colore del grano».
Poi soggiunse:
«Va' a rivedere le rose. Capirai che la tua è unica al mondo.
«Quando ritornerai a dirmi addio, ti regalerò un segreto».
Il piccolo principe se ne andò a rivedere le rose.
«Voi non siete per niente simili alla mia rosa, voi non siete ancora niente», disse.

3. Quando manca l'essenziale.

Cosa è essenziale nella nostra vita? Certamente la presenza di qualcuno che per il solo fatto di esserci ci rende forti e sereni. Come in questo gioco.

Finalità: sperimentare il desiderio e il bisogno di voler avere sempre qualcuno accanto che ci renda meno vulnerabili.
Destinatari: tutti - **Durata:** variabile, minimo 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.
Occorrente: un cronometro.
Istruzioni: Ci si mette tutti in cerchio. Una persona si metterà al centro. Chi, nel cerchio, aveva alla sua destra la persona che ora si trova in centro, dovrà chiamare il nome di un componente del cerchio. La persona chiamata, deve andare ad occupare il posto lasciato libero dalla persona che ora è al centro. A questo punto, si libererà la destra di qualcun altro, che di corsa dovrà dire un nome e così via. In tutto ciò, la persona che è al centro deve provare ad occupare la destra prima che la occupi la persona che è stata chiamata. Se la persona a cui si scopre la destra, tarda a dire un nome, va al centro proprio lei. Allo stop del tempo stabilito, si conteranno le volte in cui una persona è stata al centro. Vince chi è stato meno volte o per meno tempo.

Attenzioni educative: se ci sono ragazzi timidi che non si ricordano i nomi o continuano a rimanere al centro per troppo tempo agevolarli in qualche modo. Ovviamente attenzione a coloro che, per ovvie ragioni non possono correre. È utile che un arbitro cronometri e appunti quanto una persona sta al centro.
Condivisione: una cosa che questa parte del libro ci insegna è che, per addomesticarsi, è necessario fare due cose: notare la mancanza e chiedere il nome. Conosciamo chi è sempre al nostro fianco e chi abbiamo addomesticato? Ne percepiamo la presenza senza darla per scontato?

«Nessuno vi ha addomesticato, e voi non avete addomesticato nessuno. Voi siete come era la mia volpe. Non era che una volpe uguale a centomila altre. Ma ne ho fatto il mio amico ed ora è per me unica al mondo».
E le rose erano a disagio.
«Voi siete belle, ma siete vuote», disse ancora. «Non si può morire per voi. Certamente, un qualsiasi passante crederebbe che la mia rosa vi rassomigli, ma lei, lei sola, è più importante di tutte voi, perché è lei che ho innaffiata. Perché è lei che ho messa sotto la campana di vetro. Perché è lei che ho riparata col paravento. Perché su di lei ho uccisi i bruchi (salvo i due o tre per le farfalle). Perché è lei che ho ascoltato lamentarsi o vantarsi, o anche qualche volta tacere. Perché è la mia rosa».
E ritornò dalla volpe.
«Addio», disse.
«Addio», disse la volpe. «Ecco il mio segreto. È molto semplice: non si vede bene che col cuore. L'essenziale è invisibile agli occhi». (3)
«L'essenziale è invisibile agli occhi», ripeté il piccolo principe, per ricordarselo. (4)
«È il tempo che tu hai perduto per la tua rosa che ha fatto la tua rosa così importante».
«È il tempo che ho perduto per la mia rosa...» sussurrò il piccolo principe per ricordarselo.
«Gli uomini hanno dimenticato questa verità. Ma tu non la devi dimenticare. Tu diventi responsabile per sempre di quello che hai addomesticato. Tu sei responsabile della tua rosa...»
E, seduto sull'erba, piangeva.
«Io sono responsabile della mia rosa...» ripeté il piccolo principe per ricordarselo.

4. L'ESSENZIALE È INVISIBILE AGLI OCCHI!

ANCHE I NOSTRI COMPAGNI SPESSO NASCONDONO L'ESSENZIALE DI SE STESSI. LA PROSSIMA ATTIVITÀ CI AIUTERÀ AD ANDARE OLTRE IL VISIBILE!

FINALITÀ: imparare ad andare oltre e approfondire la conoscenza dei propri compagni.
DESTINATARI: tutti
DURATA: 60'
SPAZIO NECESSARIO: aperto, tale che si possa segnare con il gesso per terra (in alternativa, vedere variante).
OCCORRENTE: gessetti colorati.
ISTRUZIONI: Divisi a piccoli gruppi o squadre, nel piazzale dell'Oratorio, ogni partecipante si stenderà per terra e un compagno o un animatore disegnerà la sua sagoma con un gessetto bianco. Finite di tracciare tutte le sagome, ognuno dovrà riempire la propria utilizzando il disegno per descrivere chi è, le cose che gli piacciono, cosa sogna, cosa ha nel cuore, di cosa ha paura,... Quando tutti hanno finito di disegnare è il momento di mostrare e raccontare "il proprio invisibile". L'animatore guiderà questo momento di presentazione tra i ragazzi.
VARIANTE: se il tempo meteorologico non lo consente o se non si ha un grande piazzale a disposizione, l'attività si può fare con i cartelloni e i pennarelli colorati.
ATTENZIONI EDUCATIVE: per alcuni potrebbe non essere semplice tirare fuori ciò che hanno dentro. L'animatore dovrà essere attento a cogliere tali difficoltà, supportando chi non riesce a lavorare da solo.
CONDIVISIONE: l'attività ci ha mostrato che è proprio dentro che occorre cercare, per farsi conoscere nelle proprie forme, colori, sogni, emozioni a volte ben chiari (a noi e agli altri), altre volte molto meno. Bisogna mostrare "il proprio invisibile" senza timore, perché è lì che si nasconde l'essenziale!

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ ĵ ĵ Ŵ ɑ ł ő >

A volte il nostro cuore è impaziente, e vuole tutto e subito. Forse è questo l'errore delle vergini stolte, che non riescono ad attendere l'arrivo dello sposo e sprecano tutto l'olio delle loro lampade prima del suo arrivo. Per attendere, però, ci vuole calma, fiducia, pazienza…. e probabilmente questi sono elementi di saggezza che oggi possiamo apprendere. Questo Vangelo ci invita a educare il nostro cuore a saper andare oltre tutto ciò che ci porta un bene immediato e saper lentamente coltivare qualcosa di nuovo. Ad esempio, è facile concentrarci sui ragazzi che rispondono meglio, che già son coinvolti e ci stimolano, ma che bello custodire con pazienza l'attesa di poter "addomesticare" anche i ragazzi meno coinvolti. E tu, sei disponibile ad educare il tuo cuore affinché impari ad attendere? In questi giorni di Grest certamente stiamo riempiendo di olio la nostra lampada, magari con la fatica fatta insieme: continuiamo a farlo!

Suggerimento: condividiamo insieme agli altri educatori quali sono state le nostre "frette", quali risposte date di getto senza riflettere, quali scelte abbiamo improvvisato senza riuscire ad attendere.

Attenzione: nella giornata di oggi prova chiederti, nella relazione con i ragazzi del Grest, quale può essere il bene più grande da attendere, non essere frettoloso e non fare scelte avventate. Oggi è una giornata in cui si guarda più lontano.

Animatori in azione

"Conoscerò un rumore di passi che sarà diverso da tutti gli altri. Gli altri passi mi fanno nascondere sotto terra. Il tuo, mi farà uscire dalla tana, come una musica". Quanto è importante saper riconoscere il rumore dei passi che fanno nascondere, da quello dei passi che fanno uscire allo scoperto e che riempiono di felicità! Dopo una prima riflessione sui rumori da temere e quelli tanto cari, chiedete agli animatori di andare in giro a catturare suoni o di riprodurli, per creare una playlist selezione di "rumori meravigliosi addomesticati".

E tu animatore… Cosa immagini quando pensi alla parola "legame"?

Ricorda, con una canzone, un particolare momento della tua vita in cui ti sei lasciato addomesticare, creando un legame forte con qualcosa o qualcuno. Condividi con il gruppo la sensazione che si prova ad essere addomesticati. Vivi la giornata con questo sentimento nel cuore e crea legami con chi ti circonda.

Piccolo a chi?

La volpe ci dà uno dei più bei insegnamenti rispetto a come creare relazioni autentiche e legami duraturi. 1. Avere pazienza, non avvicinarsi troppo, essere graduali nel conoscersi. A volte quando vogliamo conoscere qualcuno rischiamo di avere fretta, di bruciare le tappe, invece è importante darsi tempo, conoscere e farsi conoscere piano piano mantenendo la reciprocità. 2. Avere dei riti, dei gesti, dei tempi, delle parole che ci uniscono e si ripetono (un tipo di saluto, un pomeriggio alla settimana, la telefonata ad una certa ora, ecc ...); questi creano stabilità, fanno sentire parte, rafforzano il legame. 3. I gesti autentici di cura verso gli altri (avvicinarsi quando qualcuno è triste, dare aiuto quando lo si chiede, ...).

Quando facciamo qualcosa per gli altri solo per la voglia di far del bene, riceviamo il calore di quel gesto, la gratitudine di chi abbiamo aiutato, brilla qualcosa che è invisibile agli occhi, ma è visibile solo al cuore. Non si vede bene che con il cuore, l'essenziale è invisibile agli occhi.

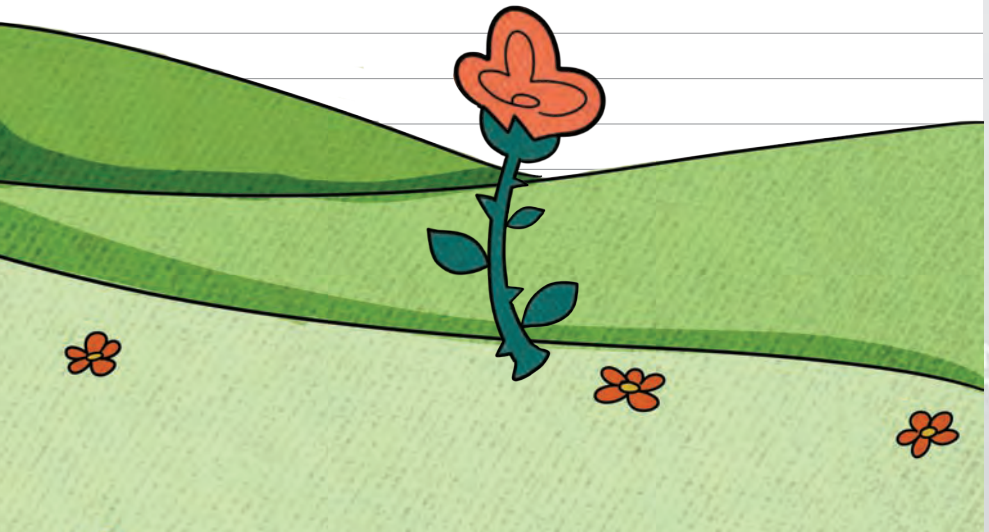
Uno sguardo al Cielo…con gli occhi della Scienza

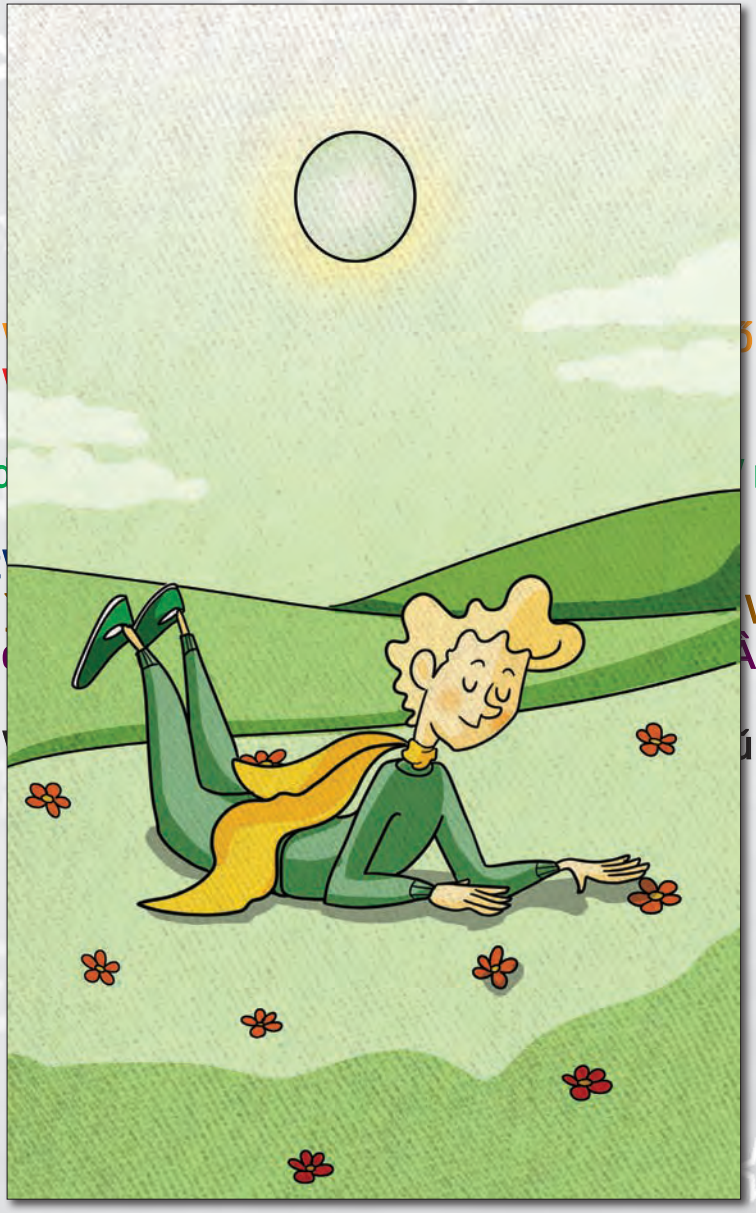
Trascinati dalla luna

Se è vero che le costellazioni non hanno alcuna influenza sulle nostre esistenze (come chiarito nella giornata 11), lo stesso non si può dire per la luna che, pur essendo enormemente più piccola di qualsiasi stella, è molto più vicina a noi e influenza almeno un fenomeno che prende forma sulla terra: le maree. Quando vediamo il mare alzarsi per poi ritirarsi dopo diverse ore, stiamo vedendo l'esito dell'attrazione gravitazionale che anche la luna esercita sull'acqua presente in superficie sul nostro pianeta.

Tutti gli oggetti dotati di massa risentono di un'attrazione reciproca. Per questo motivo rimaniamo sempre con i piedi per terra: perché il nostro pianeta ci attrae inesorabilmente. Anche la luna esercita questa forza. Noi non la percepiamo molto su di noi perché è molto più piccola dell'attrazione terrestre, ma riusciamo ad ammirarla in mare perché anche un suo piccolo rigonfiamento determina un suo avanzare sul bagnasciuga di diversi metri, regalandoci questo fenomeno così affascinante.

Riprendi il [illegible] e misura in cose [illegible] quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:





HANNO MOLTA FRETTA. COSA CERCANO? 16

Hanno molta fretta. Cosa cercano?

Siamo in tanti a lamentarci per la nostra vita frenetica e piena di impegni. Sembra che il tempo a nostra disposizione non basti mai e per questo corriamo spesso, non accorgendoci che correre, talvolta, è solo un modo per non pensare e per non soffermarsi sui propri sogni. Il segreto è **DARE VALORE AD OGNI ISTANTE**, non sprecare il tempo **VIVENDOLO LENTAMENTE**, per poter gustare ogni miracolo che la vita ci dona.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Si parte

Signore, tu sei stato per noi un rifugio
di generazione in generazione.
Insegnaci a contare i nostri giorni
e giungeremo alla sapienza del cuore.
Volgiti, Signore; fino a quando?
Muoviti a pietà dei tuoi servi.
Saziaci al mattino con la tua grazia:
esulteremo e gioiremo per tutti i nostri giorni. *(Salmo 89)*

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: Avverrà infatti come a un uomo che, partendo per un viaggio, chiamò i suoi servi e consegnò loro i suoi beni. A uno diede cinque talenti, a un altro due, a un altro uno, secondo le capacità di ciascuno; poi partì. Subito colui che aveva ricevuto cinque talenti andò a impiegarli, e ne guadagnò altri cinque. Così anche quello che ne aveva ricevuti due, ne guadagnò altri due. Colui invece che aveva ricevuto un solo talento, andò a fare una buca nel terreno e vi nascose il denaro del suo padrone. Dopo molto tempo il padrone di quei servi tornò e volle regolare i conti con loro. Si presentò colui che aveva ricevuto cinque talenti e ne portò altri cinque, dicendo: «Signore, mi hai consegnato cinque talenti; ecco, ne ho guadagnati altri cinque». «Bene, servo buono e fedele - gli disse il suo padrone -, sei stato fedele nel poco, ti darò potere su molto; prendi parte alla gioia del tuo padrone». Si presentò poi colui che aveva ricevuto due talenti e disse: «Signore, mi hai consegnato due talenti; ecco, ne ho guadagnati altri due». «Bene, servo buono e fedele - gli disse il suo padrone -, sei stato fedele nel poco, ti darò potere su molto; prendi parte alla gioia del tuo padrone». Si presentò infine anche colui che aveva ricevuto un solo talento e disse: «Signore, so che sei un uomo duro, che mieti dove non hai seminato e raccogli dove non hai sparso. Ho avuto paura e sono andato a nascondere il tuo talento sottoterra: ecco ciò che è tuo». Il padrone gli rispose: «Servo malvagio e pigro, tu sapevi che mieto dove non ho seminato e raccolgo dove non ho sparso; avresti dovuto affidare il mio denaro ai banchieri e così, ritornando, avrei ritirato il mio con l'interesse. Toglietegli dunque il talento, e datelo a chi ha i dieci talenti. Perché a chiunque ha, verrà dato e sarà nell'abbondanza; ma a chi non ha, verrà tolto anche quello che ha. (Mt 25, 14-29)

UN SERVO: appena il padrone mi ha affidato la sua moneta sono diventato matto, mi ha preso una grande ansia e ho deciso di nasconderlo per stare più tranquillo. Poi me ne sono proprio dimenticato. Avrei voluto investirlo per farlo fruttificare ma poi mi sono lasciato prendere da tutto il resto e me ne sono dimenticato. E quando il padrone è tornato per me è stata la fine: mi ha tolto la moneta e anche il lavoro. Potessi tornare indietro, avrei occupato meglio il mio tempo, ora sarei ricco e in pace. IL TEMPO È UN DONO preziosissimo che Dio vi fa: sta a voi decidere che cosa farne. Non perdete il vostro tempo in cavolate, usatelo per prendervi cura della vostra rosa, e vedrete fruttificare ogni istante che le avete dedicato.

Prendiamoci cura

L'animatore consegna ad ogni singolo persona un pezzo di un puzzle e si chiede a tutti in un tempo impossibile di ricomporlo: il risultato sarà pessimo. Si fa una seconda manche e si dà tutto il tempo che serve, per farlo con ordine e cura. Si chiede poi loro di raccontare le sensazioni provate nelle diverse situazioni.

Di che pianeta sei?

Oggi NON PERDERE TEMPO in cose inutili e senza senso, ma aiutato dai tuoi animatori vivi ogni istante con IMPEGNO e PASSIONE.

«Buon giorno», disse il piccolo principe. «Buon giorno», disse il controllore. «Che cosa fai qui?» domandò il piccolo principe.
«Smisto i viaggiatori a mazzi di mille», disse il controllore.
«Spedisco i treni che li trasportano, a volte a destra, a volte a sinistra».
E un rapido illuminato, rombando come il tuono, fece tremare la cabina del controllore.
«Hanno tutti fretta», disse il piccolo principe. «Che cosa cercano?»
«Lo stesso macchinista lo ignora», disse il controllore.

Un secondo rapido illuminato sfrecciò nel senso opposto.
«Ritornano di già?» domandò il piccolo principe.
«Non sono gli stessi», disse il controllore. «È uno scambio».
«Non erano contenti là dove stavano?»
«Non si è mai contenti dove si sta», disse il controllore.
E rombò il tuono di un terzo rapido illuminato.
«Inseguono i primi viaggiatori?» domandò il piccolo principe.

1. Più veloce di un treno!

Questi treni sono incredibili, viaggiano velocissimi! Però è inaccettabile che non abbiano una motivazione per andare così veloci. Con il prossimo gioco, gliela forniamo noi!

Finalità: far comprendere che dare il massimo per se stessi aiuta a far vincere la squadra.
Destinatari: tutti
Durata: manche da ca. 15'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni
Occorrente: foulard o nastrini colorati; un impianto di diffusione audio, con una playlist molto allegra (es. disco samba, …)
Istruzioni: Prima di cominciare, si posizionano i diversi foulard colorati o i nastrini, in diverse parti dello spazio adibito per il gioco, Ogni squadra dovrà predisporsi con tutti i membri in fila indiana, come in un trenino. Quando tutte le squadre sono pronte, partirà la musica e tutti, ballando, ma senza rompere il trenino, dovranno raccogliere il maggior numero di foulard di uno stesso colore. Quando lo si ritiene più opportuno, si stopperà la musica, si conteranno i foulard/nastri raccolti dello stesso colore e chi ne ha il maggior numero vince la manche. Verrà squalificato dalla manche il trenino che si "spezza".
Variante: ai bambini, si potrà concedere di spezzare il trenino; in tal caso non saranno eliminati, ma per ogni volta che qualcuno si stacca, si conteggerà un foulard in meno. Inoltre, si può anche assegnare un colore a ciascuna squadra.
Attenzioni educative: conviene mettere in capo al treno qualche ragazzo con una buona resistenza, ma che non sia troppo veloce ed impulsivo, altrimenti la squadra farà fatica a seguirlo. Se non si possiedono spazi molto ampi, si può anche far giocare una squadra per volta e concedere a tutte le squadre lo stesso tempo.
Condivisione: alla fine del gioco, far notare che non ha senso correre senza un obiettivo e che gli obiettivi, nella vita, vanno condivisi con chi viaggia con noi, altrimenti si rischia di non arrivare alla meta o arrivarci inutilmente.

2. Tic-tac tic-tac

Risparmiare del tempo è una bella trovata, noi ne siamo capaci? Ovviamente occorre essere bravi anche a saperlo reinvestire il tempo guadagnato!

Finalità: comprendere l'importanza del tempo e valorizzarlo al meglio.
Destinatari: tutti - **Durata:** 60'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi dimensioni.
Occorrente: (per ogni squadra) materiale necessario in base alle challenge che vengono scelte; 1 cronometro; una tabellone "segnatempi" e un pennarello per completarlo.
Istruzioni: I ragazzi vengono divisi in squadre. Ogni squadra è composta da 3 a 5 giocatori. Scopo di ogni squadra è conquistare fino ad 1 ora di tempo, accumulando minuti grazie alla vincita di alcune challenge che gli animatori gli proporranno. Saranno proposte in totale: 1 challenge per ogni giocatore e 1 challenge di squadra. Si presenterà una challenge per volta e la squadra deciderà a chi farla sostenere. Si sfideranno un giocatore per ogni squadra.

«Non inseguono nulla», disse il controllore. «Dormono là dentro, o sbadigliano tutt'al più. Solamente i bambini schiacciano il naso contro i vetri.»
«Solo i bambini sanno quello che cercano», disse il piccolo principe. «Perdono tempo per una bambola di pezza, e lei diventa così importante che, se gli viene tolta, piangono...» «Beati loro», disse il controllore. (1)
«Buon giorno», disse il piccolo principe. «Buon giorno», disse il mercante.
Era un mercante di pillole perfezionate che calmavano la sete.

Se ne inghiottiva una alla settimana e non si sentiva più il bisogno di bere.
«Perché vendi questa roba?» disse il piccolo principe.
«È una grossa economia di tempo», disse il mercante. «Gli esperti hanno fatto dei calcoli. Si risparmiano cinquantatre minuti alla settimana». (2)
«E che cosa se ne fa di questi cinquantatre minuti?» «Se ne fa quel che si vuole...»
«Io», disse il piccolo principe, «se avessi cinquantatre minuti da spendere, camminerei adagio adagio verso una fontana...» (3)

In base all'ordine di riuscita, le squadre conquisteranno "alcuni minuti" che andranno colorati sull'orologio presente nel tabellone "segnatempo". I punti saranno assegnati a scalare in base al numero dei componenti delle squadre. Es. se sono 3: 15' al più veloce e via via a scendere (in modo che le tre challenge individuali + quella di gruppo formino 1 ora). Alla fine delle sfide, vince la squadra che ha recuperato più tempo. Esempi di challenge: recuperare 30 formiche in un barattolo; contare a mente un minuto e discostarsi il meno possibile; slacciare e allacciare in 2 minuti più volte un paio di scarpe;... La squadra che vince dovrà proporre a tutti un'attività di solidarietà da svolgere durante la settimana.

ATTENZIONI EDUCATIVE: le sfide vanno scelta in base all'età dei partecipanti. Per la scelta dell'attività di solidarietà finale, sarebbe utile far trovare un elenco di proposte.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, intavolare con i ragazzi una riflessione sul tempo e su come sia prezioso recuperarne un po' togliendolo dalle cose superflue, per investirlo in attività che possano farci crescere.

3. COME PASSI IL TEMPO?

E VOI COSA FARESTE CON DEL TEMPO IN PIÙ RITAGLIATO DALLA VOSTRA AGENDA? NELLA PROSSIMA ATTIVITÀ SIAMO CHIAMATI A PENSARCI.

FINALITÀ: far riflettere i ragazzi sull'importanza di sfruttare bene il tempo.
DESTINATARI: tutti - DURATA: 45'
SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso, con tavoli per lavorare meglio.
OCCORRENTE: fogli con le ore della giornata riportate in elenco e penne.

ISTRUZIONI: I ragazzi vengono invitati a scrivere sul foglio, in maniera dettagliata, un esempio della loro giornata tipica infrasettimanale (quando sono presi dagli impegni scolastici e/o sportivi), e di una giornata del weekend (in cui si ha più tempo libero). Tutti devono impegnarsi a pensare a quello che fanno in ogni ora della giornata e a scriverlo sul foglio. In seguito, divisi in gruppi, si confrontano sul modo in cui utilizzano il loro tempo, analizzando con gli educatori quali possono essere considerati momenti di tempo speso bene e quali momenti di tempo impiegato male. Tutto il gruppo scrive su un foglio gli esempi di tempo speso male che hanno trovato e prova a proporre un modo per impiegare meglio quel tempo (ad esempio proponendo un'uscita con gli amici, la lettura di un libro, una visita ai nonni, …).

ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante verificare che in ciascun gruppo ci sia la partecipazione di tutti i ragazzi. Qualora ci si renda conto che alcuni sono meno coinvolti, proporre loro dei ruoli diversi (es. solo loro scriveranno sul foglio).

CONDIVISIONE: è importante che i ragazzi capiscano quali sono i momenti di tempo speso male e che impiegare bene il tempo non significa essere sempre alle prese con lo studio o con attività impegnative. Anche il tempo delle pause, del divertimento, è tempo importante per instaurare relazioni e per crescere nella società.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŗ ị ŗ ị Ŵ ơ ḍ ő >

Ieri abbiamo parlato dell'attesa, e oggi, pensando anche agli uomini incontrati dal Piccolo Principe, che corrono a destra e sinistra senza assaporare neanche un istante, ci sembra che il Vangelo ci sveli che il nostro talento più prezioso sia proprio il tempo. Tempo non inteso come astratto lasso di tempo ma come l'istante che di volta in volta ci è donato. A volte, noi semplicemente non viviamo il presente, chiusi nei ricordi del passato (dell'attività appena svolta o di quel che mi è capitato ieri) o protesi a chissà quale futuro, immediato o lontano. Ma è sapendo vivere l'attimo presente, assaporando il momento, che posso accogliere la grazia che è presente in ogni istante e farla fruttificare. Ogni "adesso" porta con sé un talento, un dono, e solo vivendolo a pieno, senza preoccupazioni, ansie o fretta, possiamo veramente arricchire di talenti il nostro tempo.

Suggerimento: durante la condivisione di fine giornata, cercheremo semplicemente di gustarci il momento, la compagnia degli altri animatori, e ringraziamo per la possibilità di stare insieme adesso!

Attenzione: nella giornata di oggi, prova ad assaporare ogni momento. Se ti venissero pensieri o preoccupazioni, fai un respiro profondo, ripeti a te stesso "adesso" e immergiti con gioia nel presente!

Animatori in azione

Correre per cercare sempre qualcosa in più nella nostra vita ci aiuta a viverla con una buona dose di ottimismo, ma se vogliamo farlo davvero bene, dobbiamo rallentare il passo, imparare a scorgere i particolari, saper osservare. Trovate, in un tempo determinato a priori, alcuni oggetti richiesti dall'educatore caratterizzati "da un più": il più grande, il più tondo, il più piatto, il più lungo, il più strano, il più corto, il più colorato, il più ruvido, il più liscio,… Avrete bisogno di correre in modo diverso per cercarli, mettendo occhi e piedi sul cuore!

E tu animatore… a che velocità viaggi?

Elenca le principali cose che fai in una giornata tipo. Segna, accanto a due di queste cose, il simbolo del rallenty e dello speed cercando di riflettere su una cosa che fai troppo velocemente e andrebbe rallentata e una cosa che fai troppo lentamente e che dovresti velocizzare per utilizzare al meglio il tempo a tua disposizione.

Piccolo a chi?

Il piccolo principe osserva che gli uomini corrono, cercano di risparmiare tempo, desiderano tante cose, ma sembra non sappiano apprezzare a pieno ciò che hanno intorno; è utile, quindi, per ciascuno di noi, chiedersi: mi fermo ad apprezzare quello che mi circonda? I familiari, gli amici, l'ambiente… come si fa ad apprezzali? Bisogna fermarsi e fare attenzione non soltanto all'insieme, ma anche ai particolari.

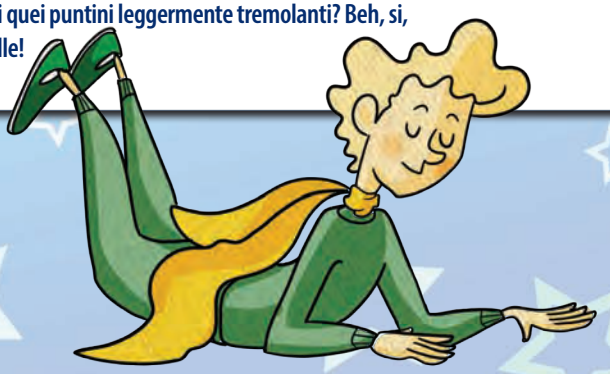
Per allenarci, fai questo esercizio: cammina lentamente "gustando" ogni passo e osserva con attenzione, cercando di cogliere i particolari; che emozioni ti suscitano? Che pensieri fai? Per prendersi cura (dell'ambiente, delle persone, di qualsiasi cosa) bisogna prima conoscere ed apprezzare i dettagli, dare attenzione e non fermarsi al superficiale… l'essenziale è invisibile agli occhi distratti!

Uno sguardo al Cielo…con gli occhi della Scienza

Quanti puntini luminosi!

Nei nostri cieli, nelle serate estive più limpide, ammiriamo in tutta la sua bellezza la volta celeste ricca di prodigiosi puntini luminosi: quelle che vediamo brillare, sono tutte stelle? In realtà, dietro quelle piccole lucine, possono celarsi molte cose differenti. Innanzitutto, se notiamo una luce intermittente che si sposta, potremmo trovarci dinanzi ad un aereo o un altro velivolo.

Se osserviamo, invece, una luce fissa che si muove molto lentamente, quello potrebbe essere un satellite artificiale. Se, invece, vediamo comparire nel cielo un puntino velocissimo che subito scompare, probabilmente stiamo ammirando una meteora. Se vediamo un puntino luminoso con una piccola scia potrebbe essere una cometa, mentre se vediamo una luce fissa e molto stabile potrebbe essere un pianeta. E tutti quei puntini leggermente tremolanti? Beh, si, quelli sono stelle!



č ő dž Ŵ Ì ń Ĥ ũ Ŵ ơ dž l Ĥ ǫ Ŵ

Riprendi il ń ơ l ŭ dž Ĥ ŭ ŭ e misura in rose. Quanto ritieni di Ŵ ɣ Ĥ ŭ ơ dž ő essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:

n ơ ŧ Ĥ ŭ ŭ ơ nj ő l ŭ Ŵ dž ő Ŵ dž Ĥ ũ Ĥ À À

n ơ ǰ Ŵ nj nj ǔ ŭ ơ Ŵ l ɣ ơ ŋ ơ nj ơ nj ŭ ő l

n ơ ǂ dž ő ũ Ĥ ŭ ơ ´

n ơ ɣ ő nj nj ơ ŋ Ĥ ǂ Ĥ dž ŭ ő Ŵ dž Ĥ l ń ơ d ń Ŵ À

n ơ ŋ Ĥ ŭ ơ Ŵ ǫ ɣ Ĥ nj nj Ŵ ɣ ơ ´

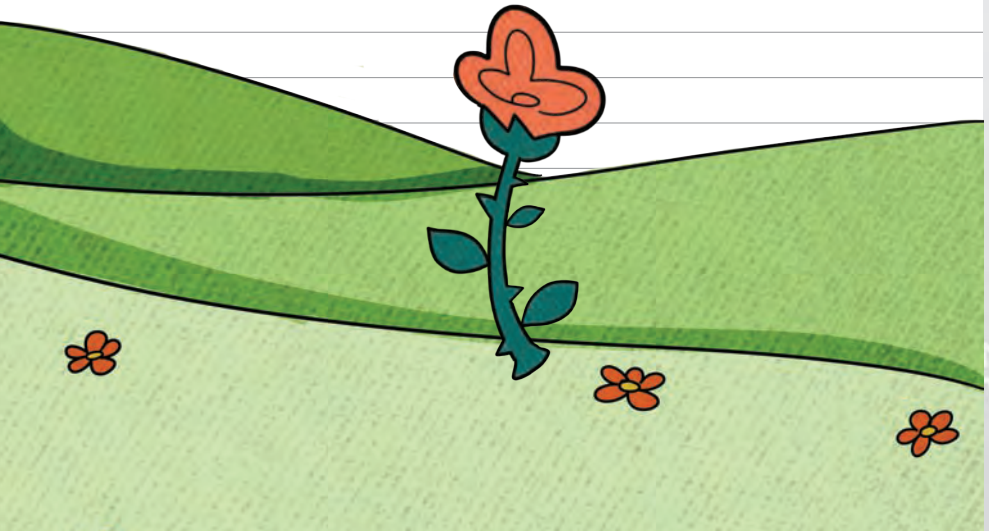
n ơ ń ơ ơ ǂ ő dž Ĥ ŭ ơ ń ơ l ŭ ǫ Ŵ Ĥ ǫ ŭ dž

n ơ ŋ ő ŋ Ŵ ń Ĥ ŭ ơ ŭ ő ɣ ǂ ơ ǂ ő dž ŭ dž ơ Ŵ ǰ Ŵ

n ơ Ĥ nj ń ơ ǫ ŭ Ĥ ŭ ơ Ŵ ǫ ŧ Ŵ nj ơ ũ l ơ ǂ À À ơ

n ơ Ŵ ɣ ǂ Ĥ dž Ĥ ŭ ơ Dž ǔ Ĥ ǫ ń ơ nj Ĥ ŋ Ŵ l

n ơ ŧ Ĥ ǰ ơ dž Ŵ ŭ ơ ǫ Ĥ ǂ Ĥ dž ŭ ő ń Ŵ ǂ Ĥ À ú Ŵ ´



Dunque anche tu hai sete?

17

Dunque anche tu hai sete?

Abbiamo tutti sete di **FELICITÀ** e camminiamo, giorno dopo giorno, alla **RICERCA** di quel pozzo che ogni deserto nasconde.

Spesso percorriamo strade diverse, ma ogni volta che incrociamo qualche amico, possiamo essere certi che anche lui è in cammino perché rimasto con la sua "ultima goccia d'acqua"

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Si parte

Signore, che cos'è un uomo perché te ne curi?
Un figlio d'uomo perché te ne dia pensiero?
L'uomo è come un soffio,
i suoi giorni come ombra che passa.
Signore, piega il tuo cielo e scendi,
tocca i monti ed essi fumeranno.
Stendi dall'alto la tua mano,
scampami e salvami dalle grandi acque.
Mio Dio, ti canterò un canto nuovo,
suonerò per te sull'arpa;
a te, che dai vittoria al tuo consacrato,
che liberi il tuo servo.

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: Il regno dei cieli è simile a un tesoro nascosto nel campo; un uomo lo trova e lo nasconde; poi va, pieno di gioia, vende tutti i suoi averi e compra quel campo. Il regno dei cieli è simile anche a un mercante che va in cerca di perle preziose; trovata una perla di grande valore, va, vende tutti i suoi averi e la compra. (Mt 13, 44-46)

UN MERCANTE: benvenuti su questo pianeta io sono un mercante; avevo passato tutta la mia giornata al mercato alla ricerca di una perla preziosa: l'avrei dovuta vedere alla donna più ricca del paese. Avevo ormai rinunciato a trovar qualcosa di bello, quando con la coda dell'occhio ho visto quella perla, in mezzo a tante cianfrusaglie. Neanche il venditore sapeva quanto valesse, era la perla più bella e preziosa che avessi mai visto. Non esitai a vendere tutto ciò che avevo per comprarla. E voi quanto siete disposti a spendervi per la vostra rosa? DIO PER VOI HA DONATO TUTTO DI SÉ PERCHÉ VI AMA. Amare come Lui ama è la perla preziosa che soddisfa la nostra sete più profonda di felicità. Quando amiamo così la nostra rosa splende nella sua bellezza e spande il suo profumo migliore.

Prendiamoci cura

L'animatore fa fare ai ragazzi una degustazione sull'acqua, si improvvisa sommelier e li guida in un percorso che coinvolga vista, udito, tatto, odorato e per ultimo gusto. Lo scopo è percepire la ricchezza di questo dono. Si chiede poi ai ragazzi cosa sono le cose che più ci riempiono e che ci rendono felici e a turno di descrivercele guidandoci in una degustazione.

Di che pianeta sei?

In questo giorno guarda a chi è triste o sconsolato intorno a te e fai ciò che puoi per DONARGLI GIOIA.

Eravamo all'ottavo giorno della mia panne nel deserto, e avevo ascoltato la storia del mercante bevendo l'ultima goccia della mia provvista d'acqua:
«Ah!» dissi al piccolo principe, «sono molto graziosi i tuoi ricordi, ma io non ho ancora riparato il mio aeroplano, non ho più niente da bere, e sarei felice anch'io se potessi camminare adagio adagio verso una fontana!»
«Il mio amico la volpe, mi disse...»
«Caro il mio ometto, non si tratta più della volpe!»
«Perché?»
«Perché moriremo di sete...»
Non capì il mio ragionamento e mi rispose:
«Fa bene l'aver avuto un amico, anche se poi si muore. Io, io sono molto contento d'aver avuto un amico volpe...»
Non misura il pericolo, mi dissi. Non ha mai né fame, né sete.
Gli basta un po' di sole...

Ma mi guardò e rispose al mio pensiero:
«Anch'io ho sete... cerchiamo un pozzo...»
Ebbi un gesto di stanchezza: è assurdo cercare un pozzo, a caso, nell'immensità del deserto. Tuttavia ci mettemmo in cammino.
Dopo aver camminato per ore in silenzio, venne la notte, e le stelle cominciarono ad accendersi. Le vedevo come in sogno, attraverso alla febbre che mi era venuta per la sete. Le parole del piccolo principe danzavano nella mia memoria.
«Hai sete anche tu?» gli domandai.
Ma non rispose alla mia domanda. Mi disse semplicemente:
«Un po' d'acqua può far bene anche al cuore...»
Non compresi la sua risposta, ma stetti zitto... sapevo bene che non bisognava interrogarlo.
Era stanco. Si sedette. Mi sedetti accanto a lui. E dopo un silenzio disse ancora:
«Le stelle sono belle per un fiore che non si vede...»

1. Il pozzo nascosto

Di esserci il pozzo c'è, ma dove esattamente?!? Mettiamoci alla ricerca anche noi per aiutare il Piccolo Principe e l'aviatore.

Finalità: riuscire a vedere anche ciò che non si vede, non scoraggiandosi nella ricerca di qualcosa.

Destinatari: 8-14 anni - **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di ampie dimensioni.

Occorrente: foglietti con gli indizi. Kit degli "attrezzi rivelatori". Oggetti che servono a superare alcune prove per avere l'indizio successivo. Indovinelli creati ad hoc dagli educatori.

Istruzioni: I ragazzi vengono divisi in squadre. Ad ogni squadra vengono dati gli indizi per una "Caccia al pozzo nascosto". Il pozzo deve essere qualcosa di non comune. Può essere una porta, una stanza, una cesta e deve racchiudere o rappresentare qualcosa di importante. La tipicità di questa caccia al tesoro sta nel doversi sforzare a vedere qualcosa che non è immediatamente visibile. Per questo motivo ogni squadra riceverà un kit di "attrezzi rivelatori" che permetterà loro di interpretare correttamente le indicazioni di gioco. Ecco alcuni esempi di tipologia di indizi:

- Scrittura speculare (è possibile interpretarlo solo visto allo specchio);
- Impronta digitale (lettera o breve parola scritta su un vetro umido ripassandola con il dito: per vederla servirà spennellare polvere di gesso o borotalco);
- Filtro rosso (indizio completamente ricoperto di scarabocchi rossi: sarà visibile solo attraverso un foglio lucido rosso semitrasparente);
- Limone infuocato (indizio scritto su un foglio con succo di limone: sarà visibile solo passando una fiamma sotto il foglio senza farlo bruciare);
- Bassorilievo (indizio ricalcato su un foglio bianco con un oggetto appuntito: diventerà visibile solo dopo aver colorato con un pastello il foglio).

Vince la squadra che per prima trova il pozzo.

Variante 6-8 anni: per i più piccoli sarà importante semplificare il gioco sotto tutti i punti di vista: sfide, indizi e percorso.

Attenzioni educative: attenzione all'utilizzo di alcuni "attrezzi rivelatori" che per i piccoli potrebbero essere pericolosi. Fare in modo, inoltre, che il kit venga utilizzato in maniera equa da tutti i componenti della squadra distribuendo gli indizi da svelare con i vari metodi, coerentemente con il livello di autonomia dei ragazzi.

Condivisione: al termine del gioco, ci si può soffermare a riflettere sull'importanza di riuscire a non scoraggiarsi nella ricerca di qualcosa e di saper vedere anche oltre l'ovvio. Spesso la vera ricchezza va ricercata anche oltre le apparenze.

Risposi: «Già», e guardai, senza parlare, le pieghe della sabbia sotto la luna.
«Il deserto è bello», soggiunse. Ed era vero. Mi è sempre piaciuto il deserto. Ci si siede su una duna di sabbia. Non si vede nulla. Non si sente nulla. E tuttavia qualche cosa risplende in silenzio... «Ciò che abbellisce il deserto», disse il piccolo principe, «è che nasconde un pozzo in qualche luogo...» (1)
Fui sorpreso di capire d'un tratto quella misteriosa irradiazione della sabbia. Quando ero piccolo abitavo in una casa antica, e la leggenda raccontava che c'era un tesoro nascosto.
Naturalmente nessuno ha mai potuto scoprirlo, né forse l'ha mai cercato. Eppure incantava tutta la casa. La mia casa nascondeva un segreto nel fondo del suo cuore...
«Sì», dissi al piccolo principe, «che si tratti di una casa, delle stelle o del deserto, quello che fa la loro bellezza è invisibile». (2)
«Sono contento», disse il piccolo principe, «che tu sia d'accordo con la mia volpe».
Incominciava ad addormentarsi, io lo presi tra le braccia e mi rimisi in cammino. Ero commosso. Mi sembrava di portare un fragile tesoro. Mi sembrava pure che non ci fosse niente di più fragile sulla Terra. Guardavo, alla luce della luna, quella fronte pallida, quegli occhi chiusi, quelle ciocche di capelli che tremavano al vento, e mi dicevo:
«Questo che io vedo non è che la scorza. Il più importante è invisibile...»
E siccome le sue labbra semiaperte abbozzavano un mezzo sorriso mi dissi ancora: «Ecco ciò che mi commuove di più in questo piccolo principe addormentato: è la sua fedeltà a un fiore, è l'immagine di una rosa che risplende in lui come la fiamma di una lampada, anche quando dorme...»
E lo pensavo ancora più fragile. Bisogna ben proteggere le lampade: un colpo di vento le può spegnere...
E così, camminando, scoprii il pozzo al levar del sole.

2. Fragile bellezza

Che tenerezza: l'Aviatore porta tra le sue braccia il Piccolo Principe come un fragile tesoro. Deve fare attenzione che nulla lo sciupi o lo ferisca. Noi saremmo in grado di custodire qualcosa o qualcuno nel modo giusto?

Finalità: riflettere su cosa voglia dire custodire qualcosa di bello, ma fragile.
Durata: manche da 15'
Spazio necessario: aperto, di medie dimensioni.
Occorrente: (per ogni squadra) candele e pistole ad acqua. Un cronometro.
Istruzioni: Si formano due squadre che affrontano due manche di gioco, a ruoli invertiti. I concorrenti della prima squadra devono portare una candela accesa dal punto X al punto Y, mentre la squadra avversaria, allineata ad una certa distanza parallelamente al percorso, spara con le pistole ad acqua, cercando di spegnere le candele. Appena una candela viene spenta, o appena un concorrente termina il percorso con la candela accesa, può partire il concorrente successivo della squadra. Finita la prima manche, le squadre invertono i ruoli. Vince chi riesce a portare il maggior numero di candele accese a fine percorso. In caso di parità, si terrà conto del tempo impiegato; ovviamente vince chi ha impiegato il minor tempo.

Attenzioni educative: il gioco potrebbe essere compromesso se c'è troppo vento. In tal caso spostarlo all'interno e sostituire le pistole ad acqua con dei phon o dei ventagli (avvicinando i giocatori). Utilizzare acqua di risulta per le pistole.
Condivisione: al termine del gioco, riflettere sulle cose e le persone che illuminano la nostra vita. Cosa può distruggerle o ferirle? Cosa può spegnere la loro luce?

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ ŋ ĵ Ŵ ɑ ł ő >

Ogni momento, ogni persona, ogni attività, contiene in sé un tesoro! È cercare quel che di prezioso c'è in ogni cosa (come una fonte nel deserto, un fiore su una stella) che rende tutto meraviglioso. Al centro del Vangelo di oggi c'è proprio la ricerca, di un tesoro, di una perla, di qualcosa di invisibile agli occhi. Quando il cuore smette di cercare perché, disincantato, si illude d'esser sazio, la meraviglia e la gioia scompaiono. Sant'Agostino, parlando della felicità, diceva che già il metterti in un serio atteggiamento di ricerca può riempire il tuo cuore. E tu, cerchi la bellezza in ogni cosa? C'è una certezza che non devi abbandonare: qualcosa di veramente prezioso è stato per così dire "nascosto" da Dio per te in ogni esperienza della vita. L'esperienza del Grest può essere una fonte grandissima di gioia se vissuta con l'animo curioso, intraprendente e infaticabile di chi non vuol lasciarsi sfuggire un'occasione grande ma che ancora non è visibile agli occhi.

SUGGERIMENTO: condividiamo personalmente un tesoro che oggi abbiamo scoperto, o dentro di noi, o in qualcosa che è successo con gli animatori o con i ragazzi, qualcosa di bello e inaspettato che ha reso bella la nostra giornata.

ATTENZIONE: Cerca la bellezza! Cosa desidera donarmi il Signore mediante le persone che sono di fianco a me? Qual è il tesoro che posso trovare? Non essere superficiale e cerca di leggere quello che sta dietro le occasioni che si presenteranno.

Animatori in azione

L'acqua che è nel pozzo da cui attingono il Piccolo Principe e l'Aviatore, viene da lontano e ha attraversato tutto il percorso della vita, prima di arrivare ad essere contenuta in un posto al quale tornare quando si ha sete. Chiedete agli animatori di rappresentare la loro vita disegnando il corso di un fiume: la sorgente del fiume corrisponde al giorno in cui sono nati. Aiutiamoli a tracciare in modo realistico il disegno, chiedendogli quale fiume rappresenta al meglio la loro vita, da dove nasce, dove scorre (paesi, città...), com'è l'acqua di questo fiume, dove sfocia.

E TU ANIMATORE... HAI MAI PENSATO A QUALE ACQUA PUÒ DISSETARE DAVVERO IL TUO CUORE?

Disegna e ritaglia su un cartoncino una bottiglia e scrivi dentro tutte le cose che ti "dissetano" davvero, rendendoti felice. Condividila con i tuoi compagni e riflettete su quali cose, successe durante la giornata, hanno contribuito a riempire o svuotare quella bottiglia. Allenatevi così a non sprecare neppure una goccia di "acqua che dà vita".

Piccolo a chi?

Ognuno di noi cerca la felicità, ma come si fa ad essere felici? Ci hanno provato in tanti a identificare cosa rende felici: sono i soldi, gli oggetti che possediamo? Ciò potrebbe renderci felici per un momento, ma non durare a lungo. La felicità è uno stato d'animo in cui sentiamo di aver raggiunto qualcosa a cui noi diamo molto, molto valore.

Può darci felicità l'aver superato un esame, l'abbraccio di un genitore o di un amico. Essendo uno stato d'animo, non si è felici sempre, ma ogni giorno possiamo cogliere ciò a cui diamo molto valore per coltivare ed alimentare la nostra felicità.

Uno sguardo al Cielo... con gli occhi della Scienza

Orari solari

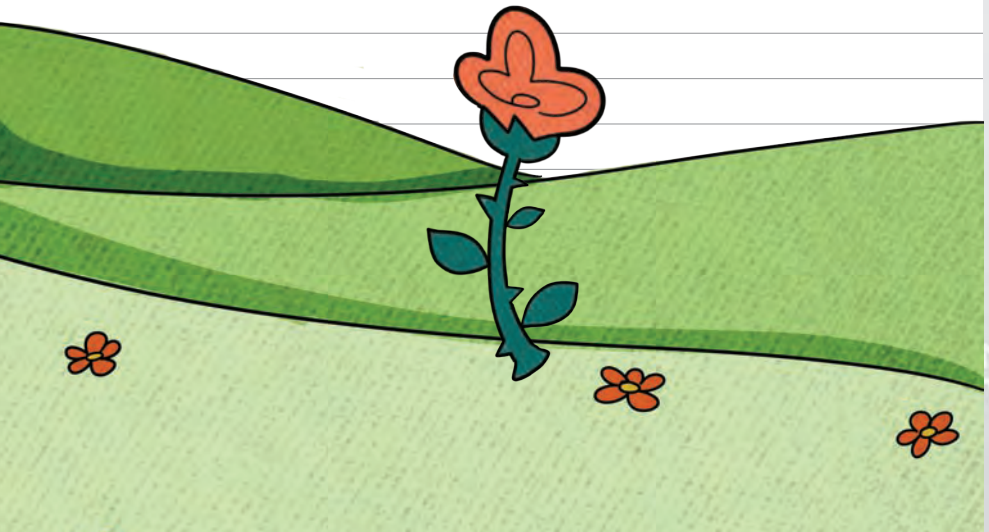
Chiedo scusa, che ora è? Mi dispiace non so risponderle, non ho con me l'orologio. E allora… perché non guardiamo il movimento del sole per scoprire l'ora? Il moto della Terra attorno al proprio asse, infatti, determina lo scorrere delle nostre giornate (1 giro della terra su se stessa = 24 ore) e ci rivela anche il moto APPARENTE del sole attorno a noi. In questa danza tra corpi celesti, la posizione del sole nel cielo ci restituisce alcuni riferimenti sull'orario.

Solitamente, quando il sole raggiunge il punto più in alto nel cielo siamo a mezzogiorno, quando è un po' più ad est siamo nella mattinata e quando è un po' più ad ovest ci avviciniamo alla sera. Occhio, però, a considerare il periodo dell'anno nel quale ci troviamo: il sole è perfettamente alto nel cielo a mezzogiorno, sorge ad est e tramonta ad ovest solo nei giorni dell'equinozio di primavera e di autunno. Durante la primavera e l'estate, invece, il Sole sorge a Nord-Est e tramonta a Nord Ovest. Durante l'autunno e l'inverno sorge a Sud-Est e tramonta Sud-Ovest.

Perché mi sentivo angustiato?

18

Riprendi il ń σ l ŭ dž Ĥ ŭ ŭ e misura in cose - Quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:



Perchè mi sentivo angustiato?

I due personaggi hanno trovato quello che cercavano, eppure l'aviatore si sente angustiato e non sa neppure perchè; è quello che proviamo anche noi quando, raggiunto un risultato che tanto desideravamo raggiungere, ci sentiamo insoddisfatti, quasi ci mancasse sempre qualcosa.

Il Piccolo Principe spiega quanto sia importante **IMPARARE AD APPREZZARE QUELLO CHE ABBIAMO, DARE VALORE ALLE PICCOLE COSE,** gioire per le cose semplici che spesso diamo per scontate.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Si parte

Signore, ascolta la mia preghiera,
porgi l'orecchio alla mia supplica,
tu che sei fedele, e rispondimi.
Al mattino fammi sentire la tua grazia, poiché in te confido.
Fammi conoscere la strada da percorrere,
perché a te si innalza l'anima mia.
Salvami dai miei nemici, Signore, a te mi affido.
Insegnami a compiere il tuo volere,
perché sei tu il mio Dio.
Il tuo spirito buono mi guidi in terra piana. *(Salmo 142)*

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva: A chi dunque posso paragonare la gente di questa generazione? A chi è simile? simile a bambini che, seduti in piazza, gridano gli uni agli altri così: «Vi abbiamo suonato il flauto e non avete ballato, abbiamo cantato un lamento e non avete pianto!». (Lc 7, 31-32)

è ǔ σ ı Ĥ ŭ ədžő ΩŴ ùĤ ěŭ σ> che ragazzi strani erano quelli che erano in piazza questo pomeriggio; su questo pianeta io sono un suonatore di flauto fra i più bravi: nessuno resiste dal ballare quando io suono. E quando intono un canto triste non c'è nessuno che resista alle lacrime. Quei ragazzi non sentivano la mia musica, erano tutti presi dai loro pensieri e dalle loro preoccupazioni, e non capivano che suonavo per far loro vedere che ci sono tante cose belle intorno a noi, anche nei momenti più difficili. Voi, cari amici, non lasciatevi conquistare il cuore dalla TRISTEZZA, dalle PREOCCUPAZIONI e dal BRONTOLARE per ciò che vi manca, guardatevi intorno ci sono un sacco di cose belle di cui GIOIRE e per cui essere contenti. Ringraziate per ogni petalo della vostra rosa, per ogni fragranza del suo profumo.

Prendiamoci cura

Ormai vicini agli ultimi giorni di attività si comincia a fare il bilancio e l'animatore consegna ad ognuno un foglietto pianeta nuovo, in cui ognuno scrive una cosa bella accaduta nelle giornate precedenti, cose nuove che sono nate e che all'inizio del Grest non vedevano e non si aspettavano. Si costruisce così un pezzo di costellazione nuova che amplia quella già esistente. È importante fare l'attività in un posto diverso dal solito e iniziarla proponendo ai ragazzi di spostarsi e di seguire gli animatori in un viaggio interplanetario.

Di che pianeta sei?

In questo giorno ci saranno alcuni momenti non semplici, non lasciarti abbattere dalle sconfitte, dalle fatiche, dalle incomprensioni, **NON PERDERE MAI DI VISTA LE OPPORTUNITÀ** e il **BELLO** che ti circonda.

«Gli uomini», disse il piccolo principe, «si imbucano nei rapidi, ma non sanno più che cosa cercano. Allora si agitano, e girano intorno a se stessi...»
E soggiunse:
«Non vale la pena...»
Il pozzo che avevamo raggiunto non assomigliava ai pozzi sahariani.
I pozzi sahariani sono dei semplici buchi scavati nella sabbia.
Questo assomigliava a un pozzo di villaggio. Ma non c'era alcun villaggio intorno, e mi sembrava di sognare.
«È strano», dissi al piccolo principe, «è tutto pronto: la carrucola, il secchio e la corda...»
Rise, toccò la corda, mise in moto la carrucola. E la carrucola gemette come geme una vecchia banderuola dopo che il vento ha dormito a lungo.

1. Liquidi Equilibri

Pensate che emozione tirare su dal pozzo l'acqua tanto desiderata! E pensate che concentrazione nel cercare di non sprecarne neppure una goccia! Nel prossimo gioco vivremo anche noi questo brivido!

Finalità: sperimentare il coordinamento di gruppo; riflettere sul valore dell'acqua.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30'
Spazio necessario: aperto, di medie dimensioni.
Occorrente: (per ogni squadra) un piatto fondo in plastica dura, laccetti in numero pari ai componenti della squadra, un secchio vuoto, un secchio con acqua.
Istruzioni: Per ogni squadra si preparerà un piatto in plastica con intorno un numero di laccetti della lunghezza di 50 cm, di numero pari ai componenti della squadra, attaccati con nastro adesivo o colla a caldo. Il piatto sarà poggiato a terra ad un'estremità del campo, lo si riempirà con acqua e, al via, tutta la squadra, prendendo il piatto dai laccetti, dovrà percorrere un breve percorso e cercare di versare l'acqua in un secchio posto all'estremità opposta del campo. Lasciata l'acqua si tornerà al punto di partenza, dove l'animatore riempirà nuovamente il piatto e la squadra potrà ripartire. Vince chi, nel tempo prestabilito, avrà maggiormente riempito il secchio.
Attenzioni educative: lo spazio scelto per il gioco deve essere un prato o un giardino, in modo da non disperdere acqua inutilmente; diversamente, si dovrà raccogliere in anticipo acqua di risulta. Queste motivazioni andranno spiegate in modo esplicito ai ragazzi, sensibilizzandoli a non sprecare mai acqua.

«Senti», disse il piccolo principe, «noi svegliamo questo pozzo e lui canta...»
Non volevo che facesse uno sforzo.
«Lasciami fare», gli dissi, «è troppo pesante per te».
Lentamente issai il secchio fino all'orlo del pozzo. Lo misi bene in equilibrio. Nelle mie orecchie perdurava il canto della carrucola e nell'acqua che tremava ancora, vedevo tremare il sole. (1)
«Ho sete di questa acqua», disse il piccolo principe, «dammi da bere...»
E capii quello che aveva cercato! Sollevai il secchio fino alle sue labbra. Bevette con gli occhi chiusi. Era dolce come una festa. Quest'acqua era ben altra cosa che un alimento. Era nata dalla marcia sotto le stelle, dal canto della carrucola, dallo sforzo delle mie braccia. Faceva bene al cuore, come un dono. Quando ero piccolo,

Condivisione: al termine del gioco, chiedere ai ragazzi di raccontare quali sono state le difficoltà principali della sfida. Parole come "coordinazione", "forza", "tirare" saranno certamente al centro della condivisione dalla quale dovrà emergere l'importanza di saper trovare un equilibrio nella collaborazione all'interno del gruppo.

2. Sei capace a dire "grazie"?

Quando uno è insoddisfatto e non sa quello che vuole, lamentarsi e fare capricci è naturale. Eppure c'è un altro modo per dare una svolta alla propria vita. La prossima attività ce lo farà provare, per farci ricredere!

Finalità: allenare la gratitudine gli uni verso gli altri per imparare a non fare più i capricci.
Destinatari: tutti - **Durata:** 60'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni.
Occorrente: fogli e penne, un cartellone con scritti i 4 insiemi riportati di seguito (secondo la fantasia degli animatori ce ne potranno essere di diversi o ulteriori a questi), qualche accessorio reperibile in Oratorio per interpretare i vari personaggi della drammatizzazione (più si è credibili più aumenta il divertimento).
Istruzioni: Ci si divide in gruppi piccoli, composti da 3/4 persone. Ogni gruppo sceglie un insieme di quelli elencati nel cartellone e dedica i primi dieci minuti per individuare quali sono i "capricci" e le insoddisfazioni legati alla quotidianità di ogni soggetto.

le luci dell'albero di Natale, la musica della Messa di mezzanotte, la dolcezza dei sorrisi, facevano risplendere i doni di Natale che ricevevo.
«Da te, gli uomini», disse il piccolo principe, «coltivano cinquemila rose nello stesso giardino... e non trovano quello che cercano...» (2)
«Non lo trovano», risposi.
«E tuttavia quello che cercano potrebbe essere trovato in una sola rosa o in un po' d'acqua...»
«Certo», risposi.
E il piccolo principe soggiunse: «Ma gli occhi sono ciechi. Bisogna cercare col cuore».
Avevo bevuto. Respiravo bene. La sabbia, al levar del sole, era color del miele. Ero felice anche di questo color di miele.

Perché mi sentivo invece angustiato?
«Devi mantenere la tua promessa», mi disse dolcemente il piccolo principe, che di nuovo si era seduto vicino a me.
«Quale promessa?»
«Sai... una museruola per la mia pecora... sono responsabile di quel fiore!» (3)
Tirai fuori dalla tasca i miei schizzi. Il piccolo principe li vide e disse ridendo:
«I tuoi baobab assomigliano un po' a dei cavoli...» «Oh!»
Io, che ero così fiero dei baobab! «La tua volpe... le sue orecchie... assomigliano un po' a delle corna... e sono troppo lunghe!» E rise ancora.
«Sei ingiusto, ometto, non sapevo disegnare altro che boa dal di dentro e dal di fuori».

Ad esempio, il bambino che non ha voglia di svegliarsi al mattino, il genitore che si lamenta perché deve pensare a tutto, l'animatore che ha perso i copioni della scenetta, il don che perde la pazienza perché sembra che nessuno lo ascolti. Una volta fatto, il gruppo crea una drammatizzazione in cui i soggetti fanno emergere i propri capricci o le proprie insoddisfazioni che, con il reciproco aiuto, diventano soddisfazioni: detto in parole più semplici, i soggetti si aiutano a vicenda. Ogni soggetto della scenetta deve pronunciare almeno una volta la parola "GRAZIE!". Alcune proposte che diventano gli insiemi da riportare sui cartelloni: Insieme A: Bambino al Grest - Genitore che accompagna il bambino al Grest - Sacerdote -Animatore. Insieme B: Insegnante - Alunno - Preside - Bidello. Insieme C: Medico - Giovane con braccio rotto - Infermiere - Fisioterapista. Insieme D: Festeggiato - Dj - Amico del festeggiato - Genitore del festeggiato.
ATTENZIONI EDUCATIVE: prima della drammatizzazione gli animatori avranno chiarito che ci sono varie modalità per recitare, ad esempio si può optare per una voce fuori campo che descriva cosa stanno facendo gli attori (e allora la parola "grazie" potrà comparire come una scritta in sovrimpressione oppure cantata da tutti alla fine della scenetta), oppure quella in cui gli attori recitano o leggono quanto hanno deciso di comunicare. I bambini più piccoli andranno aiutati di più.
CONDIVISIONE: avete presente la campionessa di gomma da masticare Violetta de "La Fabbrica di cioccolato"? Oppure Dudley, il viziato cugino di Harry Potter? Abbiamo riso dei loro esagerati capricci e siamo rimasti allibiti dalla loro incapacità di ringraziare. Anche a noi, tuttavia, sempre presi dalle cose da fare, capita di non gustare più il buono e il bello che ci circonda, come l'acqua fresca del pozzo, il cielo stellato, il profumo della rosa, la presenza stessa degli altri accanto a noi.

Quanto è brutto non essere grati! Riusciamo ad individuare almeno cinque motivi per dire grazie al termine di questa giornata? Stasera, prima di dormire, li scriviamo. È un esercizio da fare ogni volta che si può e che poco a poco, può diventare il nostro appuntamento più bello tra noi e Dio.

3. ANGELO CUSTODE SEGRETO

QUANDO SI È RESPONSABILI DI QUALCUNO, TUTTO DIVENTA SECONDARIO. AL PRIMO POSTO C'È QUESTA PERSONA E IL SUO BISOGNO DI CURA, CHE DOBBIAMO ACCOGLIERE CON PREMURA E DISCREZIONE.

FINALITÀ: sperimentare cosa sia la cura del prossimo e cosa significhi essere responsabili di qualcuno in modo discreto e umile.
DESTINATARI: tutti - DURATA: giornata - SPAZIO NECESSARIO: aperto/chiuso
OCCORRENTE: bigliettini con scritto il nome di ogni bambino, ragazzo e animatore del Grest.
ISTRUZIONI: Ad ogni partecipante si fornirà un bigliettino ben piegato, in modo che non si legga il nome scritto all'interno. Chi riceve il bigliettino avrà il compito di essere, per tutta la giornata, l'angelo custode della persona il cui nome è scritto nel biglietto assegnatogli. Che cosa vuol dire essere l'angelo custode di una persona? Prendersi cura di lui, avere uno sguardo attento, avere una parola di conforto, saper ascoltare, tutto questo senza mai rivelargli di essere il suo angelo custode.
ATTENZIONI EDUCATIVE: fare in modo che tutti possano avere un angelo custode; se i ragazzi sono dispari, assegnare due persone allo stesso "angelo custode".

«Oh, andrà bene», disse, «i bambini capiscono».
Disegnai dunque una museruola. (4) E avevo il cuore stretto consegnandogliela:
«Hai dei progetti che ignoro...»
Ma non mi rispose. Mi disse:
«Sai, la mia caduta sulla Terra... sarà domani l'anniversario...»
Poi, dopo un silenzio, disse ancora:
«Ero caduto qui vicino...»
Ed arrossì. Di nuovo, senza capire il perché, provai uno strano dispiacere.
Tuttavia una domanda mi venne alle labbra:
«Allora, non è per caso, che il mattino in cui ti ho conosciuto, tu passeggiavi tutto solo a mille miglia da qualsiasi regione abitata! Ritornavi verso il punto della tua caduta?»

Il piccolo principe arrossì ancora.
E aggiunsi, esitando:
«Per l'anniversario, forse?»
Il piccolo principe arrossì di nuovo. Non rispondeva mai alle domande, ma quando si arrossisce vuol dire «sì», non è vero?
«Ah!» gli dissi, «ho paura...»
Ma mi rispose: «Ora devi lavorare. Devi riandare dal tuo motore. Ti aspetto qui. Ritorna domani sera...»
Ma non ero rassicurato. Mi ricordavo della volpe. Si arrischia di piangere un poco se ci si è lasciati addomesticare.

CONDIVISIONE: prendersi cura di qualcuno genera un bene più grande di quello che si possa immaginare; se lo facciamo con attenzione e premura, potremo scoprire in noi stessi nuovi tesori nascosti e potremo sperimentare la vera pace del cuore.

4. MUSERUOLE PER IL BENE

COME SI FA A CONTRADDIRE IL PICCOLO PRINCIPE? LA MUSERUOLA, PER LUI, È UN'ULTERIORE MOTIVO PER PROTEGGERE LA SUA ROSA: È UN PO' IL SEGNO DEL SUO GRANDE SENSO DI RESPONSABILITÀ. PROVIAMO A COMPRENDERE PIÙ PROFONDAMENTE QUESTE PAROLE.

FINALITÀ: sperimentare il senso di responsabilità e la necessità di dover mettere delle museruole ai nostri vizi per il bene di qualcun altro.
DESTINATARI: tutti - **DURATA:** 30' - **SPAZIO NECESSARIO:** aperto/chiuso, grande
OCCORRENTE: foglietti e penne
ISTRUZIONI: Distribuiamo ai ragazzi quattro foglietti di carta e chiediamogli di decorarli come se fossero quattro carte da gioco con i personaggi del Piccolo Principe: il Principe, la pecora, la rosa e la volpe. Chiediamo poi loro di scrivere su queste quattro carte i nomi di quattro loro amici o quattro persone importanti della loro vita. Gli verrà, poi, distribuita una quinta carta con sopra scritte delle prove possibili:

- La lotta dei galli: i ragazzi, piegati sulle ginocchia, dovranno saltellare e cercare di spingere l'avversario, facendolo cadere o facendogli cedere le ginocchia;
- Il processo: i ragazzi dovranno fare a gara ad argomentare delle tesi astruse per esempio "meglio la carta igienica al peperoncino" vs "meglio quella con i chiodi";
- Canto a squarciagola: i partecipanti dovranno fare a gara a chi canta per più tempo a squarciagola, ricordandosi le parole di una canzone qualsiasi;
- Spalla al muro: i partecipanti si dovranno mettere schiena contro schiena, prendersi a braccetto e giocare a chi riesce a sollevare da terra prima l'altro.
- Lol: fare a gara a chi ride per primo.

Il gioco si svolge come un "tutti contro tutti": i ragazzi dovranno liberamente sfidare un compagno in una delle prove proposte. Chi perde, deve consegnare una card personaggio-amico a chi ha vinto. Quando si finiscono le vite, ci si siede per far capire che si è eliminati.
ATTENZIONI EDUCATIVE: occorrerà aiutare chi non riesce a trovare i 5 nomi di persone per loro importanti o chi non si lancia nel chiedere a qualcuno la sfida.
CONDIVISIONE: al termine del gioco, provocare i ragazzi con alcune riflessioni; "avere nelle nostre mani i nomi dei nostri amici, simboleggiava avere la loro vita fra le nostre mani, esserne responsabili, e noi quella vita l'abbiamo messa in gioco, non l'abbiamo tenuta per noi con possessione, non l'abbiamo costretta, piuttosto ci siamo spesi e abbiamo accettato la sfida di lasciar libera quella vita, abbiamo fatto di tutto per farla crescere". La museruola che il Piccolo Principe chiede all'aviatore, non è un modo per privare la libertà della sua pecora, ma un tentativo di proteggere il più possibile la sua rosa. A volte è necessario mettere una museruola ai nostri desideri, alle nostre abitudini, ai nostri vizi per il bene di qualcun altro.

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ŋ ŋ ĵ ŷ Ŵ ŋ ł đ ő >

Siamo vicini alla fine del Grest, così come tra l'aviatore e il Piccolo Principe si sente già aria di addio. Si soffre e si rischia di piangere un po'. A volte è proprio per difenderci da emozioni che fanno un po' male che rischiamo di diventare apatici, annoiati, privi di stimoli. Ma se non accettiamo di poter vivere tristezza e malinconia, non sapremo neanche vivere la gioia. Le situazioni esterne (il flauto e il lamento del Vangelo) ci troveranno insensibili. Non possiamo essere indifferenti, come se avessimo un impermeabile che, certo, ci protegge, ma blocca anche le emozioni che rendono piena la nostra vita. Il Signore ci invita a metterci in movimento e in discussione. Se non dai la disponibilità al tuo cuore di essere sensibile, non riceverai nulla da ciò che avviene attorno a te. È questione anche oggi di coraggio, e di voglia di provarci di nuovo: a guardare il mondo attorno con occhi sensibili, e a guardare dentro di noi trovando la forza di essere consapevoli di tutto quel che accade nel nostro mondo interiore.

Suggerimento: condividiamo le emozioni provate durante la giornata. Ciascuno può raccontare un avvenimento o soltanto dire cosa è avvenuto nel proprio cuore, sia in positivo che in negativo.

Attenzione: nella giornata di oggi cerca di "emozionarti": non bloccare il tuo cuore di fronte a situazioni difficili o anche belle. La reazione che ogni avvenimento suscita dentro di te è ciò che oggi vogliamo vivere tutti insieme e offrire al Signore.

Animatori in azione

Quando ci si sente angustiati, un buon modo per vincere questo sentimento è parlarne con qualcuno e condividere le sensazioni. Preparate tante sedie quanti sono gli animatori. Disponetele in due cerchi concentrici, facendo in modo che chi si siede possa trovarsi di fronte ad un'altra persona seduta nell'altro cerchio. Ogni due minuti, chiamerete un "cambio" e i ragazzi seduti nel cerchio interno dovranno scalare di una posizione, fronteggiando un'altra persona. Nei 2' di colloquio, ciascuno dovrà rispondere alla domanda: "Perché quella volta mi sentivo angustiato?".

E tu animatore... Cosa nella tua vita pesa sulla bilancia da una parte o dall'altra?
Descrivi, con tre aggettivi, i due piatti della bilancia. Ora decidi come far pesare un piatto piuttosto che l'altro e agisci in modo che la tua giornata sia piena di soddisfazioni sia per te, sia per i tuoi compagni e per i bambini del Grest.

Piccolo a chi?

L'acqua "risplende" solo se le si dà valore, se si coglie la sua importanza come un regalo che potrebbe non avere valore in sè, ma per chi lo fa, quando lo si dà e per come lo si presenta. Chiediamoci: mi accorgo delle cose semplici che mi accadono? A quali di queste do' importanza? Proviamo ad esercitarci nel dare importanza alle cose semplici: gustare un boccone di cibo tenendolo in bocca, masticando lentamente per qualche secondo, provando a sentire profondamente tutti i sapori; mentre passeggiamo, facciamo attenzione profonda a tutti i singoli suoni che ci circondano; alla fine di un acquazzone, usciamo a sentire profondamente tutti gli odori che la terra e gli alberi emanano.

Possiamo trovare tante piccole altre situazioni in cui acuire i nostri sensi, possiamo scoprire ed apprezzare meglio ciò che ci circonda e questo fa bene al cervello e al nostro umore, nonché alla nostra capacità di concentrazione. Provare per credere.

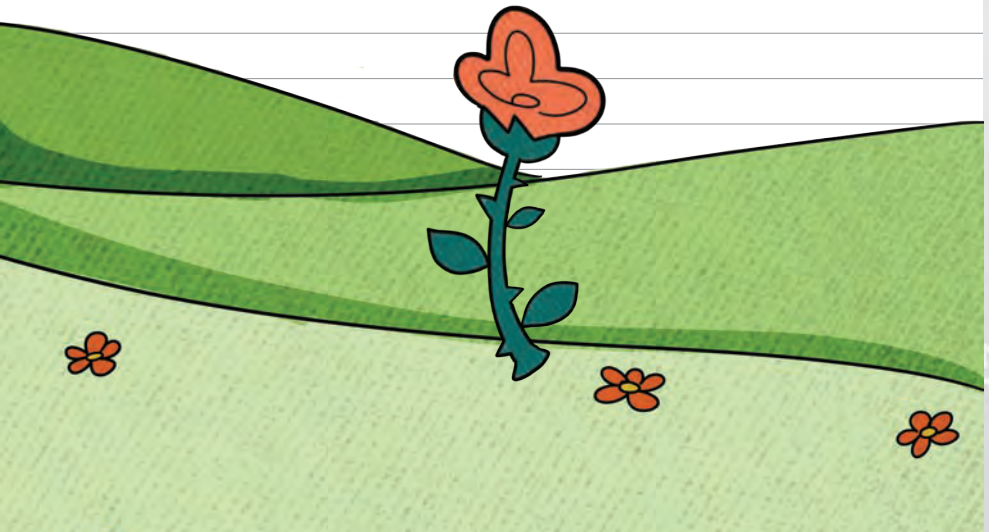
Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

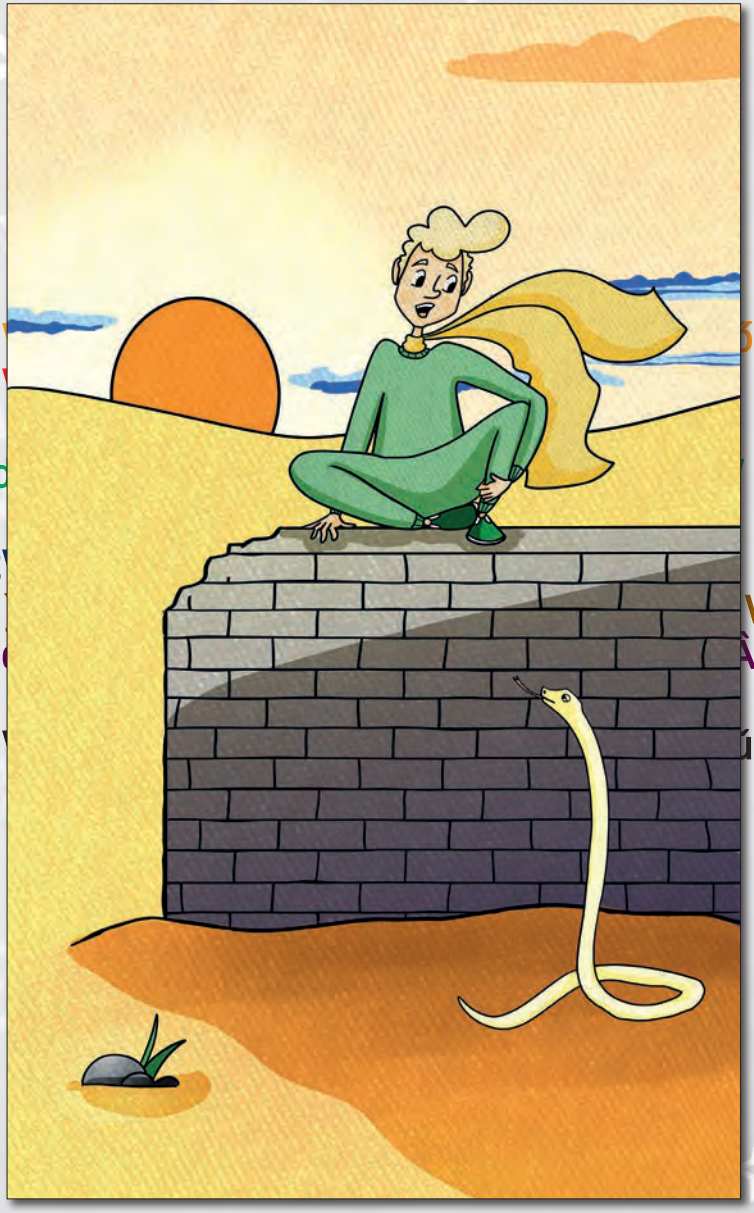
Anelli che non esistono

Probabilmente è, tra i pianeti del sistema solare, il più bello, il più misterioso e il più riprodotto in mille disegni. Parliamo di Saturno. Perché? Beh, perché dove lo trovate un pianeta così vanitoso da avere gli anelli? In realtà, però, gli anelli di Saturno non esistono, o meglio, non sono dei corpi a forma di disco posizionati attorno al pianeta, ma sono il risultato della concentrazione di miliardi di oggetti di grandezza variabile (da pochi millimetri a qualche metro) in una zona che ha diametro di circa 275.000km, ma spessore di soli 3 km.

Il risultato della strana disposizione di questi oggetti da miliardi e miliardi di km di distanza, è un disco compatto così come viene riprodotto in tutte le illustrazioni che descrivono questo pianeta. Gli anelli di Saturno sono facilmente visibili anche con un telescopio amatoriale. Basta puntarlo in direzione del pianeta (magari facendosi aiutare da una delle app scoperte nella giornata 9), mettere a fuoco, e godersi lo spettacolo. La visione degli anelli, vi lascerà a bocca aperta!

Riprendi il [illegible] in cui segni quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:





Che storia è questa? Adesso parli coi serpenti? 19

Che storia è questa? Adesso parli coi serpenti?

Proprio ora che stavano diventando amici, il Piccolo Principe si fa sorprendere a parlare con i serpenti. L'aviatore non sa se sentirsi davvero tradito, ma certamente vive un sentimento di DELUSIONE e nj σ è ő dž ő l Â Ĥ : comprende che la loro separazione è vicina e deve trovare dentro di sè la FORZA per superare questo momento difficile.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Si parte

Glorifica il Signore, Gerusalemme,
loda, Sion, il tuo Dio.
Perché ha rinforzato le sbarre delle tue porte,
in mezzo a te ha benedetto i tuoi figli.
Egli ha messo pace nei tuoi confini
e ti sazia con fior di frumento.
Manda sulla terra la sua parola,
il suo messaggio corre veloce. (Salmo 147)

Alla ricerca di nuovi pianeti

In quel tempo Gesù disse: Ascoltate un'altra parabola: c'era un uomo che possedeva un terreno e vi piantò una vigna. La circondò con una siepe, vi scavò una buca per il torchio e costruì una torre. La diede in affitto a dei contadini e se ne andò lontano. Quando arrivò il tempo di raccogliere i frutti, mandò i suoi servi dai contadini a ritirare il raccolto. Ma i contadini presero i servi e uno lo bastonarono, un altro lo uccisero, un altro lo lapidarono. Mandò di nuovo altri servi, più numerosi dei primi, ma li trattarono allo stesso modo. Da ultimo mandò loro il proprio figlio dicendo: «Avranno rispetto per mio figlio!». Ma i contadini, visto il figlio, dissero tra loro: «Costui è l'erede. Su, uccidiamolo e avremo noi la sua eredità!». Lo presero, lo cacciarono fuori dalla vigna e lo uccisero. Quando verrà dunque il padrone della vigna, che cosa farà a quei contadini?». Gli risposero: «Quei malvagi, li farà morire miseramente e darà in affitto la vigna ad altri contadini, che gli consegneranno i frutti a suo tempo». (Mt 21, 33-41)

UN CONTADINO: **perché lo abbiamo fatto? Perché ci siamo intestarditi così tanto a volere per noi i frutti della vigna? Siamo arrivati ad uccidere il nostro padrone. Sono un contadino di una vigna tra le più belle dell'universo, e il nostro padrone è la persona più buona che ho mai conosciuto. Lui però doveva capirlo che tirava una brutta aria, quando mandando i suoi servi si è accorto che venivano maltrattati e qualcuno ucciso, e invece ha addirittura rischiato tutto e ha mandato suo figlio e purtroppo i miei colleghi non hanno avuto pietà, sperando di prendersi tutta la vigna per loro. Ora invece abbiamo perso tutto.** NON ABBIATE PAURA **se amare la vostra rosa a volte fa soffrire,** nj σ ǫ σ Ĥ ɣ Ĥ d ɒ σ ì **giustificare-mo la bellezza piena di ciò che curiamo.**

Prendiamoci cura

Usando uno spago, magari decorando il cucchiaio classico con la faccia da serpente, si propone ai ragazzi di fare il gioco di legarsi facendolo passare attraverso la propria maglietta; si chiede poi ai ragazzi di spostarsi, creando così fatica e anche fastidio. Si ferma il gioco e cominciando dall'ultimo, cioè da chi ha la testa del serpente, ci si toglie lo spago e nel farlo ognuno è invitato a dire che cosa lo ha affaticato durante le giornate del Grest.

Di che pianeta sei?

Non lasciarti vincere dal male, ma VINCI IL MALE CON IL BENE.

C'era a fianco del pozzo un vecchio muro di pietra in rovina.
Quando ritornai dal mio lavoro, l'indomani sera, vidi da lontano il mio piccolo principe che era seduto là sopra, le gambe penzoloni. Lo udii che parlava.
«Non te ne ricordi più?» diceva, «non è proprio qui!»
Un'altra voce senza dubbio gli rispondeva, perché egli replicò:
«Sì! sì! è proprio questo il giorno, ma non è qui il luogo...»
Continuai il mio cammino verso il muro. Non vedevo, né udivo ancora l'altra persona. Tuttavia il piccolo principe replicò di nuovo:
«... Sicuro. Verrai dove incominciano le mie tracce nella sabbia. Non hai che da attendermi là. Ci sarò questa notte».
Ero a venti metri dal muro e non vedevo ancora nulla.
Il piccolo principe disse ancora, dopo un silenzio:
«Hai del buon veleno? Sei sicuro di non farmi soffrire troppo tempo?»
Mi arrestai, il cuore stretto, ma ancora non capivo.

«Ora vattene,» disse, «voglio ridiscendere!»
Allora anch'io abbassai gli occhi ai piedi del muro e feci un salto! C'era là, drizzato verso il piccolo principe, uno di quei serpenti gialli che ti uccidono in trenta secondi. Pur frugando in tasca per prendere il revolver, mi misi a correre, ma al rumore che feci, il serpente si lasciò scivolare dolcemente nella sabbia, come un getto d'acqua che muore, e senza troppo affrettarsi si infilò tra le pietre con un leggero rumore metallico. (1) Arrivai davanti al muro giusto in tempo per ricevere fra le braccia il mio ometto, pallido come la neve.
«Che cos'è questa storia! Adesso parli coi serpenti!»
Avevo disfatto la sua sciarpa d'oro. Gli avevo bagnato le tempie e l'avevo fatto bere. Ed ora non osavo più domandargli niente. Mi guardò gravemente e mi strinse le braccia al collo. Sentivo battere il suo cuore come quello di un uccellino che muore, quando l'hanno colpito col fucile. Mi disse: «Sono contento che tu abbia trovato quello che mancava al tuo motore. Puoi ritornare a casa tua...»

1. Serpenti a sonagli

Davvero il serpente è così pericoloso per il Piccolo Principe? Forse dovremmo avere più paura dei tanti serpenti che spesso ci avvelenano da dentro. Dedichiamoci ad un ǫ Ĥ ł σdžĤ ŭ σdžŴσ ńŰő ńŴ ŧ Ĥ ń ńŴĤ džŴ ì ő ú ŭ ŏdž ó ǹj ŭ ˙ Dž ŭ ô nj ŭ ơ ˙ Ĥ nj ∓ ô ú ŭ ơ

Finalità: accrescere l'autostima e affrontare le paure.
Destinatari: tutti - **Durata:** 45' - **Spazio necessario:** aperto/chiuso, medio.
Occorrente: spago, tappi di plastica, cartoncino, forbici, colla, colla a caldo, scotch, spillatrice.
Istruzioni: I ragazzi dovranno costruire il loro serpente utilizzando i tappi di plastica o degli anelli realizzati con il cartoncino colorato. In entrambi i casi, i diversi elementi possono essere tenuti insieme con lo spago ed essere realizzati di un colore, scelto dal ragazzo, che rappresenti il suo stato d'animo quando pensa alle sue paure. Nei gruppi dove c'è affiatamento e confidenza tra i ragazzi si può chiedere di scrivere, in ogni anello, le proprie ansie e paure per discuterne insieme agli altri. Con cartoncino, forbici e colla, il ragazzo realizzerà anche un percorso, sul quale, poi, potrà far muovere il suo serpente, guidandolo e tirandolo dal filo. Nella fase del percorso, verranno stabilite delle penalità relative alle volte in cui il serpente esce fuori dal tracciato.

Attenzioni educative: nello scrivere le proprie ansie e paure, si deve consigliare ai ragazzi di restare vaghi e pensare ad ansie, paure o timori non strettamente personali, ma di gruppo. Occorre, infatti, evitare che qualche ragazzo si esponga troppo su qualche "trauma" o problematica personale, andando, involontariamente, ad accrescere ancora di più la sua ansia.
Condivisione: con i ragazzi più piccoli, al termine del gioco, si descriverà come è andata l'attività. I ragazzi dovranno fare le giuste considerazioni, aiutati da alcune domande, come "è stato facile condurre il serpente?", "rispondeva ai tuoi comandi?", "sai guidare i tuoi pensieri o segui il tuo istinto?". Si chiederà loro, quindi, di raccontare un episodio in cui "abbiano ascoltato la voce del serpente invece che seguire la strada giusta", per poi fare le giuste considerazioni. Coi ragazzi più grandi, al termine del gioco, ci si confronterà con le realtà mortifere/mortificanti di ogni giorno, interrogandosi su come toglierne il veleno e con quale siero.

«Come lo sai?»
Stavo appunto per annunciargli che, insperatamente, ero riuscito nel mio lavoro!
Non rispose alla mia domanda, ma soggiunse: «Anch'io, oggi, ritorno a casa...»
Poi, melanconicamente: «È molto più lontano... è molto più difficile...»
Sentivo che stava succedendo qualche cosa di straordinario. Lo stringevo fra le braccia come un bimbetto, eppure mi sembrava che scivolasse verticalmente in un abisso, senza che io potessi fare nulla per trattenerlo...
Aveva lo sguardo serio, perduto lontano:
«Ho la tua pecora. E ho la cassetta per la pecora. E ho la museruola...»
E sorrise con malinconia. Attesi a lungo. Sentivo che a poco a poco si riscaldava:
«Ometto caro, hai avuto paura...»
Aveva avuto sicuramente paura! Ma rise con dolcezza:
«Avrò ben più paura questa sera...» (2)

Mi sentii gelare di nuovo per il sentimento dell'irreparabile. E capii che non potevo sopportare l'idea di non sentire più quel riso. Era per me come una fontana nel deserto.
«Ometto, voglio ancora sentirti ridere...»
Ma mi disse: «Sarà un anno questa notte. La mia stella sarà proprio sopra al luogo dove sono caduto l'anno scorso...»
«Ometto, non è vero che è un brutto sogno quella storia del serpente, dell'appuntamento e della stella?...»
Ma non mi rispose. Disse: «Quello che è importante, non lo si vede...» «Certo...»
«È come per il fiore. Se tu vuoi bene a un fiore che sta in una stella, è dolce, la notte, guardare il cielo. Tutte le stelle sono fiorite». «Certo...»
«È come per l'acqua. Quella che tu mi hai dato da bere era come una musica, c'era la carrucola e c'era la corda... ti ricordi... era buona». «Certo...»

2. Che paura la paura!

Sapere di abbandonare la Terra fa paura. La cosa importante è non permettere a quella paura di farci perdere ciò cui siamo legati ancor prima di perderlo davvero. Il prossimo gioco ci dimostrerà che è davvero così che accade. Non cadiamo in questa tentazione!

Finalità: sperimentare con il gioco che la paura di perdere qualcosa, spesso ci fa perdere davvero quella cosa.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30' - **Spazio necessario:** aperto/chiuso, grande.
Occorrente: 5 palloni
Istruzioni: Questo gioco viene niente di meno che dall'Oceania e si chiama "Ver-ver". Si dividono i ragazzi in 4 squadre, che si devono posizionare agli angoli di un immaginario quadrato. Ogni squadra deve avere dei partecipanti a cui corrispondano i numeri da 1 a 10, ovviamente in caso i ragazzi siano meno, si assegneranno due numeri allo stesso bambino. Al centro del quadrato, ci sono 5 palloni. Il gioco è composto da 10 manche da 3 minuti: scopo del gioco è che, allo scadere del tempo, alla fine di ogni manche, una squadra abbia tre palloni nel proprio angolo. Al fischio d'inizio, tutti i numeri 1 (nella prima manche), i numeri 2 (nella prima manche), e così via fino alla decima manche, correranno al centro, prenderanno un pallone, lo porteranno nella propria casa base e, da quel momento, inizieranno a rubarsi i palloni.
Poche regole, ma essenziali: i palloni non si possono tirare, non si possono calciare, vanno solo portati a mano, non si possono nascondere. Il trucco: puntare ai palloni della squadra più vicina o della squadra che ne ha di più.
Attenzioni educative: questo gioco può avere una serie di varianti che devono adattarsi al contesto. Le manche possono durare di meno: non sembra, ma tre minuti sono tanti! Si possono ridurre le squadre, ma a quel punto vanno ridotti i palloni. Ovviamente si possono fare anche meno manche.
Condivisione: di fatto i ragazzi scopriranno che questo gioco è praticamente impossibile; riesce, ma molto di rado! Questo perché la paura di perdere palloni, ci mette uno contro l'altro, alza il livello della competizione e non ci fa accorgere che se scegliessimo di "deporre le armi" e condividere ciò che abbiamo e siamo, avremmo ben cinque palloni per giocare in quattro squadre: più di un pallone a testa! Potrebbe sembrare una resa, ma il Piccolo Principe, cadendo, senza rumore, senza gridare, ci insegna, come ultimo messaggio, che solo quando si cade si è veramente maturi, come succede ai frutti. Lo capisce anche il Pilota, che piange, ma sa che…è tutto lì. Il nostro compito è "compierci": "compiere" è una parola strana. Significa infatti sia "fare", che "concludere", che "realizzare in maniera piena". Ecco, siamo realizzati quando usciamo di scena in maniera piena e essere veramente pieni è essere vuoti; quando non teniamo più niente per noi, ma siamo disposti a donare tutto.

«Guarderai le stelle, la notte. È troppo piccolo da me perché ti possa mostrare dove si trova la mia stella. È meglio così. La mia stella sarà per te una delle stelle. Allora, tutte le stelle, ti piacerà guardarle... Tutte, saranno tue amiche. E poi ti voglio fare un regalo...»
Rise ancora.
«Ah! ometto, ometto mio, mi piace sentire questo riso!»
«E sarà proprio questo il mio regalo... sarà come per l'acqua...»
«Che cosa vuoi dire?»
«Gli uomini hanno delle stelle che non sono le stesse. Per gli uni, quelli che viaggiano, le stelle sono delle guide. Per altri non sono che delle piccole luci. Per altri, che sono dei sapienti, sono dei problemi. Per il mio uomo d'affari erano dell'oro. Ma tutte queste stelle stanno zitte. Tu, tu avrai delle stelle come nessuno ha...»
«Che cosa vuoi dire?»
«Quando tu guarderai il cielo, la notte, visto che io abiterò in una di esse, visto che io riderò in una di esse, allora sarà per te come se tutte le stelle ridessero. Tu avrai, tu solo, delle stelle che sanno ridere!»
E rise ancora.
«E quando ti sarai consolato (ci si consola sempre), sarai contento di avermi conosciuto. Sarai sempre il mio amico.
Avrai voglia di ridere con me. E aprirai a volte la finestra, così, per il piacere... E i tuoi amici saranno stupiti di vederti ridere guardando il cielo. Allora tu dirai: "Sì, le stelle mi fanno sempre ridere!" e ti crederanno pazzo.
«T'avrò fatto un brutto scherzo...»
E rise ancora.
«Sarà come se t'avessi dato, invece delle stelle, mucchi di sonagli che sanno ridere...» E rise ancora. Poi ridivenne serio.
«Questa notte... sai, non venire».

3. Un sasso per una stella

Il Piccolo Principe non ha paura a liberarsi delle zavorre che gli impediscono di tornare nel suo pianeta. Noi ne siamo capaci? Ci proviamo.

Finalità: comprendere che senza le zavorre possiamo essere "più luminosi".
Destinatari: tutti - **Durata:** 30' - **Spazio necessario:** aperto/chiuso, medio.
Occorrente: 3 sassi per ogni bambino con la superficie abbastanza liscia e dalla dimensione abbastanza grande da poterci scrivere, pennarelli indelebili, stelle di carta di vari colori già dotate di nastro biadesivo sul retro, 1 cartellone (o cartelloni necessari in base al numero dei partecipanti), tracce audio e un impianto di diffusione musica adeguato.
Istruzioni: Ogni partecipante riceve tre sassi e un pennarello indelebile, poi va a sedersi comodo. Prima della musica, gli animatori avranno chiesto a ciascuno di pensare a cosa lo intristisce, a quali sono le situazioni che appesantiscono il suo cuore. A questo punto parte la traccia musicale di Ryuichi Sakamoto "Forbidden Colours". Ognuno dapprima osserva il suo sasso così da poterlo riconoscere tra tanti, poi si prende qualche minuto per pensare alle proprie zavorre e poi su ogni sasso ne scrive una. Quando tutti hanno terminato, una coppia di animatori incaricati di raccogliere i sassi li sistema in una cassetta di legno, mentre un terzo animatore consegna una stella di carta e un colore ad ogni bambino.
Ognuno scrive il proprio nome sulla stella e aspetta che tutti abbiano fatto. Al termine, le stelle vengono attaccate su un grande cartellone. Per questo momento si può utilizzare una delle tracce della colonna sonora del film il Piccolo Principe (https://www.youtube.com/watch?v=qzoZLXtxffo).
Attenzioni educative: se fosse possibile svolgere l'attività all'aperto, sarebbe bello poter fare una passeggiata e lasciare i propri sassi/zavorre ai piedi di un albero, anche per sentire il peso dei sassi durante il tempo della camminata, oppure in chiesa ai piedi del Crocifisso.
Condivisione: al termine dell'attività, in cui si cedono sassi pesanti di vita in cambio di stelle, concedersi un ulteriore momento di riflessione con i ragazzi, suggerendogli per esempio che "quando ci abbandoniamo sulla superficie dell'acqua ci sentiamo leggerissimi e sperimentiamo una libertà che la gravità ci vieta. Tuttavia, se siamo in collera con qualcuno, se qualcuno ci ha fatto del male, se siamo tristi, neppure il mare riesce a consolarci, nessun panorama mozzafiato, nessuna notte stellata. Sta di fatto che quando ci sentiamo felici e amati, si dice che tocchiamo il cielo con un dito, che siamo luminosi, perché il modo migliore di fare luce è amare ed essere amati". Ci vuole tutta la vita per alleggerire il cuore dai suoi sassi, il sasso più pesante è riuscito a toglierlo solo Gesù, che ha vinto la morte per noi.

«Non ti lascerò».
«Sembrerà che io mi senta male... sembrerà un po' che io muoia. È così. Non venire a vedere, non vale la pena...»
«Non ti lascerò». Ma era preoccupato.
«Ti dico questo... Anche per il serpente. Non bisogna che ti morda... I serpenti sono cattivi. Ti può mordere per il piacere di...»
«Non ti lascerò».
Ma qualcosa lo rassicurò: «È vero che non hanno più veleno per il secondo morso...»
Quella notte non lo vidi mettersi in cammino. Si era dileguato senza far rumore. Quando riuscii a raggiungerlo camminava deciso, con un passo rapido. Mi disse solamente: «Ah! sei qui...» E mi prese per mano. Ma ancora si tormentava:
«Hai avuto torto. Avrai dispiacere. Sembrerò morto e non sarà vero...» Io stavo zitto.
«Capisci? È troppo lontano. Non posso portare appresso il mio corpo. È troppo pesante». Io stavo zitto.
«Ma sarà come una vecchia scorza abbandonata. Non sono tristi le vecchie scorze...» Io stavo zitto. (3)
Si scoraggiò un poco. Ma fece ancora uno sforzo:
«Sarà bello, sai. Anch'io guarderò le stelle. Tutte le stelle saranno dei pozzi con una carrucola arrugginita. Tutte le stelle mi verseranno da bere...» Io stavo zitto.
«Sarà talmente divertente! Tu avrai cinquecento milioni di sonagli, io avrò cinquecento milioni di fontane...» E tacque anche lui perché piangeva.
«È là. Lasciami fare un passo da solo». Si sedette perché aveva paura.
E disse ancora: «Sai... il mio fiore... ne sono responsabile! Ed è talmente debole e talmente ingenuo. Ha quattro spine da niente per proteggersi dal mondo...»
Mi sedetti anch'io perché non potevo più stare in piedi. Disse: «Ecco... è tutto qui...»
Esitò ancora un poco, poi si rialzò. Fece un passo. Io non potevo muovermi. Non ci fu che un guizzo giallo vicino alla sua caviglia. Rimase immobile per un istante. Non gridò. Cadde dolcemente come cade un albero. Non fece neppure rumore sulla sabbia. (4)

4. Non c'è più, ma si sente!

Cosa è successo al nostro Piccolo Principe? Non ci credo che non lo vedremo forse più! Sarà accaduto quello che accadrà al seme del nostro laboratorio fra poco? Vediamo un po'

Finalità: riflettere sul distacco che la morte genera e su come siano importanti pazienza e umiltà per vivere una relazione di cura reciproca con chi ci è accanto in vita.

Destinatari: tutti - **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, con disponibilità di tavoli e sedie e fogli di giornale per sporcare il meno possibile.

Occorrente: (per ogni ragazzo) argilla, acqua, terra, stuzzicadenti, un seme di rosa.

Istruzioni: I ragazzi sono seduti al tavolo sul quale trovano un contenitore con un po' di argilla, dell'acqua, un po' di terra, stuzzicadenti, un seme di rosa per ciascuno. Utilizzando l'argilla, si chiederà a ciascun ragazzo di costruire un vaso della forma e decorazione a piacere per contenere il seme di rosa. Abbiamo suggerito l'argilla perché richiede pazienza e particolare attenzione: se c'è poca acqua non si scioglie, se ce n'è troppa non lega. Una volta asciutta l'argilla (anche in un secondo momento della giornata o della settimana) si procederà con la decorazione, utilizzando prima lo stuzzicadenti per incidere sul vaso ed eventualmente le tempere. Solo in ultimo, si procederà con l'inserimento della terra e infine del seme.

Variante: se fosse complicato reperire l'argilla potrebbe essere utilizzato anche altro materiale come la plastilina o pasta per modellare (Das). La stessa cosa potrebbe valere anche per il seme di rosa, più difficilmente reperibile in periodo estivo.

Attenzioni educative: è bene che l'attività sia accompagnata dalla condivisione e riflessione finale per aiutare i ragazzi a comprendere bene il senso dell'attività. È comunque meglio vivere prima l'esperienza per poi rifletterci su. Se i ragazzi sono tanti si provveda a suddividerli in più postazioni e tavoli diversi per garantire maggiore distanza. Anche l'uso del materiale potrebbe essere già tutto suddiviso per persona.

Condivisione: l'attività mette al centro la difficile riflessione sulla morte. Quando il seme è sotterrato non lo vediamo più, eppure, dopo poco, potremo godere del profumo dei fiori che la sua morte ha generato. Fare esperienza di cura completa per la rosa (dalla costruzione del vaso di argilla alla semina) è un modo per sottolineare che occorre avere pazienza e dedizione per riuscire a stare accanto alle persone quando sono in vita, mostrando molta attenzione e premura nelle relazioni. La scelta dell'argilla, in tal senso, non è affatto casuale.

Percorso di Spiritualità per Animatori

A volte, nella vita, bisogna imparare a lasciare andare. Per l'aviatore il Piccolo Principe, per i vignaioli del Vangelo i frutti. Non siamo padroni della vita, come i vignaioli non lo erano della vigna, ma non è triste, è liberante. La parabola di oggi ci mostra cosa succede quando iniziamo ad avere la pretesa di sentirci i proprietari di noi stessi, delle cose che Dio ci ha donato, e persino dei nostri fratelli. Il controllo, l'avidità, l'egoismo rischiano di farci commettere azioni cattive: per difendere noi stessi e quello che abbiamo, per rimanere aggrappati a situazioni, potremmo ferire gli altri. Nelle relazioni la paura di perdere gli altri spesso ci mette in atteggiamenti di difesa o di possesso. La libertà che ci propone il Signore è l'essere consapevoli che tutto è un dono e non ci appartiene. La mia vita è bella, perché non è mia. E gli altri, sono doni che oggi Dio mi ha dato, e che devo vivere in pienezza in ogni istante, come anche saper lasciare andare, proprio perché non mi appartengono.

SUGGERIMENTO: condividiamo le scoperte che abbiamo fatto durante la giornata ogni volta che abbiamo provato a vivere una relazione con persone inaspettate e che durante i giorni precedenti magari non hanno fatto parte del nostro "giro".

ATTENZIONE: oggi cerca di non difenderti e di non essere possessivo. Cerca di entrare in relazione anche con chi in questi giorni non sei stato molto a contatto, senza rimanere "aggrappato" a chi sei già legato.

Animatori in azione

Sperimentare l'assenza di qualcuno è certamente un dolore che attraversa la vita di tutti. La grande sfida è imparare a viverlo insieme, farlo diventare occasione di crescita per il gruppo e motivo di condivisione e gratitudine per quello che è stata la presenza di quelle persone nella nostra vita. Proponete agli animatori di portare un fiore per ogni persona del cui dono si vuol essere grati a Dio.

E tu animatore... Quanto spesso ti sei sentito deluso o tradito?

Rifletti e scrivi tre cose che ti hanno illuso. Ora condividi con il gruppo perché tu possa trarre forza per andare oltre ai tradimenti e capire come il sostegno dei tuoi compagni possa veramente aiutarti. Pianta poi un seme in un vasetto, ad indicare la vita e la felicità che può nascere anche quando ci si sente "sotterrati".

Piccolo a chi?

Perdere qualcuno a cui vogliamo bene, non poterlo vedere più, non potergli parlare o avere una risposta alle nostre domande, è triste, difficile da accettare, ma la morte è parte della vita e il Piccolo Principe ci insegna come affrontarla.

Non perdiamo realmente una persona se continuiamo a pensarla e a ricordare, affidando ad una stella, i bei momenti passati insieme, le sue parole, i suoi sorrisi. Questo ci porta anche a cogliere che bisogna vivere ogni momento intensamente perchè, in seguito, possiamo tenere a mente i ricordi ed evitare i rimpianti.

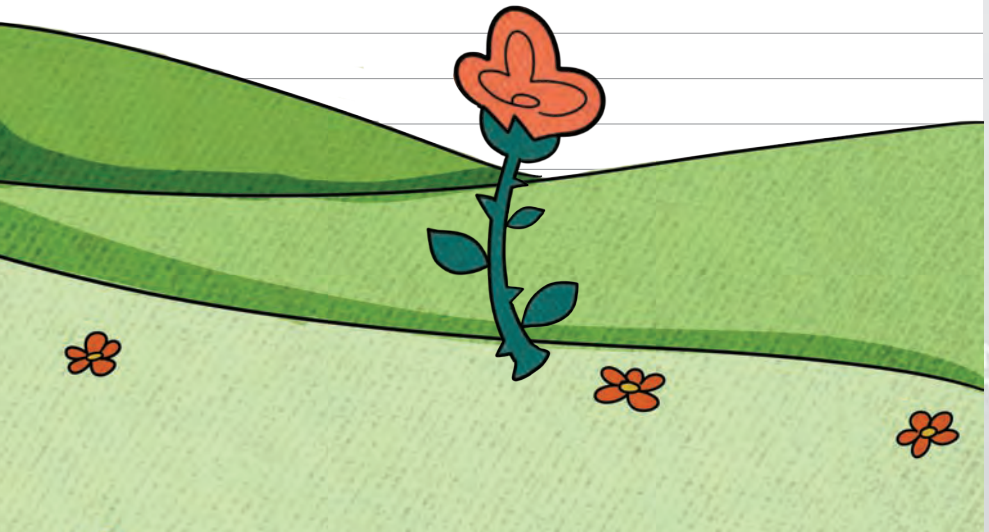
Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

Chi ci guarda da lassù?

Tra tutti i puntini luminosi che abbiamo imparato a conoscere e riconoscere nella giornata 16 non vi abbiamo parlato di uno strano oggetto che, ogni giorno, fa circa 15 giri intorno al nostro pianeta, viaggiando ad una velocità di 27600 km/h. Parliamo della Stazione Spaziale Internazionale (ISS) che possiamo definire a tutti gli effetti il laboratorio scientifico più veloce e più lontano dalla Terra che esista.

Un altro primato di questa base spaziale è che, dal novembre del 2000, è sempre stata abitata da qualche astronauta e mai lasciata sola. Guardandola dalla Terra (si riesce a vedere anche ad occhio nudo) ogni giorno ci ricorda che la collaborazione pacifica tra i popoli è possibile visto che la stazione è cogestita dalle agenzie spaziali americana, europea, russa, giapponese e canadese. Per seguire il suo percorso si possono consultare diversi siti web e app (es. https://www.heavens-above.com/ - app: ISS live now).

Riprendi il [illegible] e misura in cosa - quanto ritieni di essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:



La pecora ha mangiato σ l σ Ŵ ǫ ì σ dž ő ´

L'autore non ci dirà se la pecora ha mangiato o meno il fiore: per rispondere a questa domanda fa appello a tutta la nostra creatività, ai nostri desideri, alla nostra capacità di **AVERE**, come Lui, **TANTA PAZIENZA E SPERARE IN UN FUTURO** in cui tutto è ancora da scrivere con le nostre parole e le nostre azioni.

Percorso di Spiritualità

I preparativi del mattino

Mettiamoci comodi e facciamo silenzio dentro e fuori di noi. Accorgiamoci di come stiamo: gioie, rabbia, noia, tristezza. Ascoltiamo il nostro respiro. Esprimiamo nel silenzio un desiderio che abbiamo per oggi.

Si parte

È bello dar lode al Signore
e cantare al tuo nome, o Altissimo,
annunziare al mattino il tuo amore,
la tua fedeltà lungo la notte.
Poiché mi rallegri, Signore, con le tue meraviglie,
esulto per l'opera delle tue mani.
Come sono grandi le tue opere, Signore,
quanto profondi i tuoi pensieri! (Salmo 91)

Alla ricerca di nuovi pianeti

Gesù diceva anche questa parabola: «Un tale aveva piantato un albero di fichi nella sua vigna e venne a cercarvi frutti, ma non ne trovò. Allora disse al vignaiolo: «Ecco, sono tre anni che vengo a cercare frutti su quest'albero, ma non ne trovo. Taglialo dunque! Perché deve sfruttare il terreno?». Ma quello gli rispose: «Padrone, lascialo ancora quest'anno, finché gli avrò zappato attorno e avrò messo il concime. Vedremo se porterà frutti per l'avvenire; se no, lo taglierai». (Lc 13, 6-9)

UN VIGNAIOLO: ho visto quel fico crescere piano piano, io l'ho piantato su questo pianeta, sono un vignaiolo ma mi intendo anche di fichi. Amo così tanto il loro frutto dolce e nutriente. Conosco questo fico e so che il prossimo anno porterà frutto, ora lo curerò con ancora più dedizione e amore. Son certo che alla prossima stagione di frutti, ne farà di buonissimi e abbondanti. Abbiate cura della vostra rosa sempre, non arrendetevi se non va sempre tutto bene, se a volte vengono momenti difficili, se il profumo sembra spegnersi o i petali scolorire. La vostra vita, questo mondo, la vita degli altri sono I TESORI PIÙ BELLI che abbiamo, i tesori che Dio ama e che ci ha affidati, vale la pena metterci tutto l'impegno, e vedrete che Ì σ dž Ŵ dž Ĥ l l σ ł ő ǫ ǫ ő Ă Ă Ĥ ő

Prendiamoci cura

Si consegna ad ogni ragazzo la rosa che è stata realizzata nell'attività della puntata 15 e disponendoci in cerchio si chiede a ognuno di consegnare la propria rosa a un altro della squadra facendogli un augurio per il proseguo del viaggio; chi l'ha ricevuta si alza e consegna la propria a chi ancora non l'ha ricevuta, facendo anche lui un augurio e così via. L'animatore chiude il lavoro di gruppo facendo notare la bellezza del rimanere legati attraverso la rosa e del viaggio che continua.

Di che pianeta sei?

In questo ultimo giorno ringrazia per tutto ciò che è cresciuto e fiorito, porta un po di **QUESTA BELLEZZA NELLA VITA QUOTIDIANA** che ora vivrai.

Ed ora, certo, sono già passati sei anni. Non ho ancora mai raccontata questa storia. Gli amici che mi hanno rivisto erano molto contenti di rivedermi vivo. Ero triste, ma dicevo : «È la stanchezza...» Ora mi sono un po' consolato. Cioè... non del tutto. Ma so che è ritornato nel suo pianeta, perché al levar del giorno, non ho ritrovato il suo corpo. Non era un corpo molto pesante... E mi piace la notte ascoltare le stelle. Sono come cinquecento milioni di sonagli...
Ma ecco che accade una cosa straordinaria.

Alla museruola disegnata per il piccolo principe, ho dimenticato di aggiungere la correggia di cuoio! Non avrà mai potuto mettere la museruola alla pecora. (1)
Allora mi domando:
«Che cosa sarà successo sul suo pianeta? Forse la pecora ha mangiato il fiore...»
Tal altra mi dico: «Certamente no! Il piccolo principe mette il suo fiore tutte le notti sotto la sua campana di vetro, e sorveglia bene la sua pecora...» Allora sono felice. E tutte le stelle ridono dolcemente. (2)

1. Continua tu la storia!

Voi dite che sarà riuscito a mettere la museruola alla sua pecora il Piccolo Principe? Voi dite che la sua rosa si sarà salvata? Cosa sarà successo dopo? Usiamo la nostra

ńdžő Âŭ Ŵ ĵ Ŵŭ ķ ŧ ődž ŴŲ Ų Âũ Ŵ l Âdžő ńŰő Ì l ő ŰÂ l l σ ţ Âŭŭσ Ŵ l σnjŭdžŴ ŧ ődžnjσ l

Finalità: Comprendere l'importanza di poter determinare il proseguo di una storia così come quello della propria vita.
Destinatari: tutti - **Durata:** 45' - **Spazio necessario:** aperto/chiuso, con tavoli.
Occorrente: bigliettini sui ruoli, fogli di carta, penne.
Istruzioni: Si dividono i ragazzi in gruppi di 4 persone. Ad ogni gruppo, si consegnano 4 bigliettini con le seguenti parole: protagonista (il Principe), l'aiutante (il suo compito è quello di consigliare le parole da dire al protagonista ma anche di osservare che la storia sia coerente ed ha quindi il diritto di accettare o meno le scelte del protagonista), l'altro personaggio, l'aiutante dell'altro personaggio (il suo compito è quello di "rovinare" la storia dando dei consigli sbagliati per rendere la storia meno credibile). Si consegnano, poi, altri 4 biglietti con le seguenti indicazioni: il Piccolo Principe e la volpe dopo 10 anni, il Piccolo Principe e il serpente dopo 10 anni, il Piccolo Principe e la rosa dopo 20 anni, il Piccolo Principe e un Re dopo 30 anni. Ogni ragazzo, di fatto, riceverà un biglietto del primo gruppo e un biglietto del secondo gruppo. In base alle indicazioni del biglietto, insieme dovranno inventare un dialogo con quei personaggi e per quella situazione.
Variante: si potrebbe chiedere ai ragazzi di dare vita ad una sorta di rappresentazione teatrale dell'elaborato, usando come protagonisti figure disegnate o pupazzi che dialogano e filmando il risultato. Il video potrà poi essere condiviso su Internet. Vanno evitare riprese ai ragazzi stessi.
Attenzioni educative: con i piccoli, gli aiutanti possono essere gli animatori.
Condivisione: l'autore del Piccolo Principe non ci fornisce un finale chiuso. Vuole che siamo noi a scriverne la fine, in base alla nostra sensibilità e ai nostri bisogni. Così è anche nella vita, dove tuttora affrontato con impegno e creatività.

2. Stelle ridenti

Chi sa come ridono le stelle, faccia un passo avanti! Ridere è sempre bello, per cui... facciamolo a più non posso!

Finalità: educare i ragazzi alla bellezza del sorriso che nasce dalla condivisione e dallo stare insieme.
Destinatari: tutti - **Durata:** 15' - **Spazio necessario:** aperto\chiuso, piccolo.
Occorrente: nessuno
Istruzioni: Ci si dispone tutti in cerchio. Scopo del gioco è contare in modo bizzarro da 1 a 10, senza sbagliarsi. Nello specifico il primo dice "una stella", il secondo "due stelle", via via fino a "cinque stelle", poi però il sesto dice "pizza", il settimo "pasta", l'ottavo "otto stelle", il nono "nove stelle", il decimo "dieci stelle". Il successivo ricomincia. Chi sbaglia o esita si mette al centro, come una stella, ridendo di sé e del suo errore, mentre tutti gli altri lo applaudono.
Variante: per rendere il gioco un po' più difficile, dopo un paio di giri si può contare fino a 4, poi il quinto schioccherà le labbra col suono di un bacio, il sesto farà una pernacchietta, il settimo ricomincerà a contare da 7.
Attenzioni educative: prima dell'inizio, è bene fare un giro di prova; poi, durante il gioco, sarà più divertente scambiare le posizioni nel cerchio.
Condivisione: il gioco è un modo per ridere e stare insieme, mostrando la difficoltà, ma anche la bellezza di doversi coordinare con gli altri.

Tal altra ancora mi dico: «Una volta o l'altra si distrae e questo basta! Ha dimenticato una sera la campana di vetro, oppure la pecora è uscita senza far rumore durante la notte...» Allora i sonagli si cambiano tutti in lacrime!
È tutto un grande mistero!
Per voi che pure volete bene al piccolo principe, come per me, tutto cambia nell'universo se in qualche luogo, non si sa dove, una pecora che non conosciamo ha, sì o no, mangiato una rosa.

Guardate il cielo e domandatevi: la pecora ha mangiato o non ha mangiato il fiore? E vedrete che tutto cambia...
Ma i grandi non capiranno mai che questo abbia tanta importanza.

Questo è per me il più bello e il più triste paesaggio del mondo. È lo stesso paesaggio della pagina precedente, ma l'ho disegnato un'altra volta perché voi lo vediate bene. È qui che il piccolo principe è apparso sulla Terra e poi è sparito.

3. Acqua in bocca

A volte la fretta può farci perdere spettacoli straordinari. Ora che conosciamo la storia del Piccolo Principe, nessun paesaggio potrà sembrarci lo stesso! Siamo in grado di raccontare ad altri nel modo giusto quello che abbiamo imparato senza svelargli troppo? Siamo in grado di aver compreso l'importanza delle parole che abbiamo ascoltato?

Finalità: educare i ragazzi all'importanza delle parole e al loro vero significato.
Destinatari: tutti
Durata: 30'
Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni
Occorrente: bicchieri da caffè e brocche/bottiglie d'acqua.
Istruzioni: Con la bocca noi umani facciamo veramente tantissime azioni: mangiamo, respiriamo, baciamo, cantiamo, urliamo, sorridiamo, digrigniamo i denti, storciamo il muso, facciamo il volto triste, il sorriso sarcastico. Ma con la bocca siamo capaci anche di fare male. Per allenarci a usare bene la parola, in questo gioco alleniamo la bocca in modo divertente.

Il gioco consiste in sfide/allenamenti successivi che permetteranno ai vari team di aggiudicarsi dei punti. La squadra che al termine delle sfida avrà racimolato più punti avrà vinto.

– I allenamento: tutti i componenti di una squadra, tranne uno, bevono un bicchierino di acqua e mantengono l'acqua in bocca. L'unico che non ha bevuto dovrà far ridere i concorrenti della squadra avversaria. Chi rimane senz'acqua in bocca può aiutare i propri compagni a far ridere l'altra squadra. La squadra che rimane per ultima completamente senza acqua in bocca perde.
– II allenamento: i ragazzi dovranno, con un sorso di acqua in bocca, cercare di cantare delle canzoni che saranno proposte loro dall'animatore. La squadra che nel tempo prefissato riconoscerà più canzoni vincerà.
– III allenamento: riprodurre la stessa sfida precedente però senza acqua in bocca, ma tenendo rigorosamente i denti serrati.

Attenzioni educative: durante lo svolgimento del gioco motivare i ragazzi non immediatamente coinvolti nell'azione ludica. Monitorare, inoltre, che il gioco non diventi un'occasione per sprecare acqua.
Condivisione: al temine dei tre allenamenti si rifletterà, assieme ai ragazzi, su come la nostra bocca possa fare tante cose e su come abbiamo provato ad allenarla. Tutto ciò serve a prendere coscienza che quello che ci esce di bocca può far bene e far male. Allenandoci potremmo imparare ad utilizzare al meglio la parola.

4. Piccolo ma famoso

! ǫ ǫ Â Ì ı ő ŋ ő ǫ ǫ Â ı ơ nj ŭ dž Â Â ǰ ǰ ő ı

Riconoscere il nostro Piccolo Principe se lo incontrassimo ora?

Finalità: rivivere tutta la storia attraverso un quiz finale.
Destinatari: tutti - **Durata:** 30' - **Spazio necessario:** aperto\chiuso, medio
Occorrente: elenco delle domande (eventualmente riportate su un power point), oggetti che possano far rumore (es. coperchi di pentole, pentolini, cucchiai, trombette, fischietti, …).

Guardate attentamente questo paesaggio per essere sicuri di riconoscerlo se un giorno farete un viaggio in Africa, nel deserto. E se vi capita di passare di là, vi supplico, non vi affrettate, fermatevi un momento sotto le stelle! (3) E se allora un bambino vi viene incontro, se ride, se ha i capelli d'oro, se non risponde quando lo si interroga, voi indovinerete certo chi è. (4)
Ebbene, siate gentili! Non lasciatemi così triste: scrivetemi subito che è ritornato.

ISTRUZIONI: Si tratta di un gioco a quiz, a squadre con un oggetto che servirà come "pulsante di prenotazione". L'animatore leggerà la domanda con le opzioni di risposta; chi si prenoterà per primo avrà diritto a rispondere. Se la risposta è esatta, la squadra guadagna 3 pt, in caso di risposta sbagliata gli viene sottratto 1 pt e si concede all'altra squadra di rispondere. Vince chi totalizza più punti.

1. IL PRIMO DISEGNO DELL'AVIATORE SEMBRAVA UN CAPPELLO! PER LUI NON ERA UN CAPPELLO MA…
A il disegno di un boa che digeriva un elefante *
B il disegno di una rosa
C il disegno di un bambino che mangiava una pizza

2. L'AVIATORE FU SVEGLIATO ALL'ALBA DA UNA STRANA VOCETTA CHE DICEVA:
A Mi disegni, per favore, una rosa?
B Mi disegni, per favore, una pecora? *
C Mi fai un giro, per favore sull'aeroplano?

3. DA QUALE PIANETA PROVENIVA IL PICCOLO PRINCIPE?
A Terra
B Asteroide B 612 *
C Grest

4. COSA VOLEVA FAR MANGIARE ALLA SUA PECORA IL PICCOLO PRINCIPE?
A Cornetto alla Nutella
B La Rosa
C Alberi di baobab *

j ¯ è ő ǫ Ĥ ǂ ő ń σ dž Ĥ Ĥ ĵ ő ḿ ỳ ŋ ş ő > ɣ Ĥ ł ũ Ŵ Ĥ ŭ σ Ŵ ǫ C n ş ŭ σ Ì σ dž ő ^ ǂ ő dž Ŵ ǫ Þ Ŵ ń ń σ ǫ σ Þ dž Ŵ

A Sarebbe come se per lui, tutto a un tratto, tutte le stelle si spegnessero! *
B Sarebbe come se ad un tratto, non potesse più vivere sul suo pianeta!
C Sarebbe come se ad un tratto, la sua pecora avesse un malore!

6. IL PRIMO ASTEROIDE CHE IL PICCOLO PRINCIPE VISITA DA CHI ERA ABITATO?
A Da un re *
B Da un ubriacone
C Da un lampionario

7. SULL'ASTEROIDE B 612, IL PICCOLO PRINCIPE VIVEVA IN COMPAGNIA DI…
A tre vulcani e una rosa, piccola e vanitosa *
B tre alberi di baobab e una pecora
C tre pecore e un serpente

8. IL PICCOLO PRINCIPE CHIESE ALL'UBRIACONE DEL PERCHÉ BEVESSE. LUI GLI RISPOSE …
A Bevo perché ho sete
B Bevo perché lo fanno tutti
C Bevo per dimenticare la vergogna di bere *

ʁ ¯ r ǫ Dž ŭ Ĥ dž ŭ σ ǂ Ŵ Ĥ ł ő ŭ Ĥ ő dž Ĥ Ĥ ł Ŵ ŭ

A I soldi
B Le stelle *
C Le piante

10. NEL QUINTO PIANETA VI ERA UN UOMO LO ACCENDEVA E SPEGNEVA UN LAMPIONE. PERCHÉ?
A Perché quella era la consegna *
B È pazzo
C È ubriaco

11. IL PICCOLO PRINCIPE SCENDE SULLA TERRA…IN QUALE PUNTO?
A Nel deserto *
B In una grande città
C Sopra un grande monte

ч ч ¯ r ǫ Þ Ŵ ń ń σ ǫ σ Þ dž Ŵ d ń Ŵ ő dž σ j Ŵ ő dž Ŵ

A Felice
B Infelice *
C Indifferente

14. COSA RISPONDE LA VOLPE AL PICCOLO PRINCIPE CHE LE CHIEDE DI GIOCARE:
A Non sono addomesticata *
B Prima devo mangiare
C Non so giocare

15. CHI AIUTA IL PICCOLO PRINCIPE A TORNARE SUL SUO PIANETA?
A un serpente *
B l'aviatore
C nessuno

ATTENZIONI EDUCATIVE: se non si riescono a creare squadre eterogenee, occorrerà scegliere le domande in base all'età dei partecipanti.

CONDIVISIONE: l'occasione può essere utile per fare un bilancio complessivo sulla storia. "Vi è piaciuta? Perché? Cosa vi ha insegnato? Cosa avete preferito? Quale parte vi ha deluso o annoiato?"

Percorso di Spiritualità per Animatori

â Ŵ ì ő ṵ ṇ ị Ŵ ọ ḷ ő >

Abbiamo coltivato, zappato e concimato moltissimo in questo Grest. Molti frutti li abbiamo già visti, altri dobbiamo ancora scoprirli. Di fronte al fico che non porta frutti, il suo padrone tende subito a dare un giudizio ed è pronto a farlo tagliare, ma è proprio così, smettendo di lavorarci, che di certo non porterà frutto. L'agricoltore dice: attendi e vedrai. In questa estate insieme, moltissimo è cresciuto in noi, nei ragazzi, negli altri animatori, in tutti! Ma il suo frutto pieno si mostrerà andando avanti e continuando a vivere con lo stile del Grest tutto il resto della nostra estate e, perché no, della vita! Abbiamo imparato e puntare tutto sull'amore, ad avere pazienza, a prenderci cura, a non lasciare indietro nessuno, a cercare sempre la bellezza e assaporare ogni istante. Questo è concime che può far fiorire e fruttificare ogni vita! Diventiamo agricoltori di noi stessi e degli altri e vedremo che porteremo sempre più frutto!

Suggerimento: ringraziamo tutti per l'esperienza vissuta insieme. Condividiamo quali sono stati i frutti, nella nostra vita, di questo Grest che già possiamo vedere. Formuliamo insieme il proposito di voler continuare a vivere così.

Attenzione: oggi è una giornata speciale, per dire grazie al Signore e agli altri per i frutti che ci ha fatto portare. Prova a ringraziare qualcuno per averti aiutato a scoprire qualcosa di bello che ti ha cambiato la vita in questo Grest.

Animatori in azione

Questo Grest è stato un'occasione per crescere e a lasciarsi provocare come animatori. Osservate insieme il dipinto di Paul Gaugin "Da dove veniamo? Chi siamo? Dove andiamo?". Nella tela sono raffigurate le varie fasi della vita: l'uomo che cresce, interagendo con il mondo che lo circonda e che gli è stato affidato. Quest'immagine, colorata e suggestiva, deve stimolare le risposte alle domande: riusciamo sempre a cogliere l'elemento positivo e di crescita nelle esperienze che viviamo? Accogliamo sempre come un dono le persone che incontriamo? Siamo capaci di uscire da nostro guscio per osservare gli altri, imparare dagli altri?

E tu animatore... sei aperto al cambiamento e al futuro?

Riprendi il cappello del primo giorno di Grest e disegna quello che vedi oggi alla fine di questa avventura. La tua idea di cappello è rimasta uguale o l'immagine che avresti fatto ora sarebbe diversa? Condividi nel gruppo e dona il tuo cappello.

Piccolo a chi?

Le domande aperte, gli enigmi, di solito stimolano la nostra curiosità, ci spingono a trovare una soluzione e, a volte, ad andare oltre soluzioni scontate, fuori dagli schemi. Alla fine del percorso, siamo sollecitati a non fermarci nel fare domande, a mantenere sempre viva la nostra curiosità, perchè è essa che ci permette di conoscere, crescere e migliorare, nonchè uscire da schemi rigidi ed esercitare la nostra creatività. Nella società in cui viviamo, sapersi fare buone domande, cogliere problemi e avere voglia di trovare le risposte e le possibili soluzioni, mantenendoci aperti al continuo miglioramento di esse, è una capacità preziosissima da allenare ogni giorno.

Ecco alcune domande utili: cosa accade intorno a me? Cosa posso fare io per migliorare una situazione? In che modo posso rispettare e aiutare gli altri? Come posso apprezzare e prendermi cura di ciò che mi circonda? Non fermiamoci in superficie, avventuriamoci oltre, facendoci guidare dal cuore che ci permette di vedere l'essenziale tanto caro al Piccolo Principe.

Uno sguardo al Cielo...con gli occhi della Scienza

Come ci muoviamo nello spazio

Al termine di questo viaggio, ci salutiamo svelando un piccolo segreto che ci spiega come muoversi nello spazio. Chissà se il Piccolo Principe si sarà accorto che fuori dalla nostra atmosfera terrestre non ci si può spostare né con aeroplani, né con mongolfiere. Aerei e mongolfiere, infatti, seppur sfruttando principi differenti, per funzionare necessitano di aria, sostanza abbastanza introvabile fuori dalla nostra atmosfera. Come fare, allora, a muoversi nello spazio? Basta sfruttare la propulsione.

Il principio si basa sul fatto che quando scaraventiamo una parte di un corpo da una parte, la parte rimanente inevitabilmente inizia a muoversi dalla parte opposta. Nei razzi e nelle astronavi, questo principio viene utilizzato emettendo gas di scarico e altri oggetti nella direzione opposta alla nostra destinazione ed ottenendo, così, una spinta dalla parte opposta che ci porterà dritti alla meta. Ovviamente, non serve poi un grande sforzo per proseguire il tragitto, perché fuori dalla nostra atmosfera non c'è un grande attrito e il nostro incedere sarà sicuramente senza troppi ostacoli.

č ő dž Ŵ Ì ń Ĥ ũ Ŵ o dž l Ĥ ǫ V

Riprendi il ń o l ŭ dž Ĥ ŭ ŭ e misura in cose - Quanto ritieni di Ŵ ɣ Ĥ ŭ o dž essere cresciuto durante questa giornata di Grest, rispetto agli insegnamenti che gli abitanti di ogni "pianeta" ti invitano a perseguire nel tuo essere animatore:

n o t Ĥ ŭ ŭ o nj ő l ŭ Ŵ dž ő Ŵ dž Ĥ ũ Ĥ À

n o ǰ Ŵ nj nj ǔ ŭ o Ŵ l ɣ o ŋ o nj o nj ŭ ő

n o ǂ dž ő ũ Ĥ ŭ o ´

n o ɣ ő nj nj o ŋ Ĥ ǂ Ĥ dž ŭ ő Ŵ dž Ĥ l ń

n o ŋ Ĥ ŭ o Ŵ ǫ ɣ Ĥ nj nj Ŵ ɣ o ´

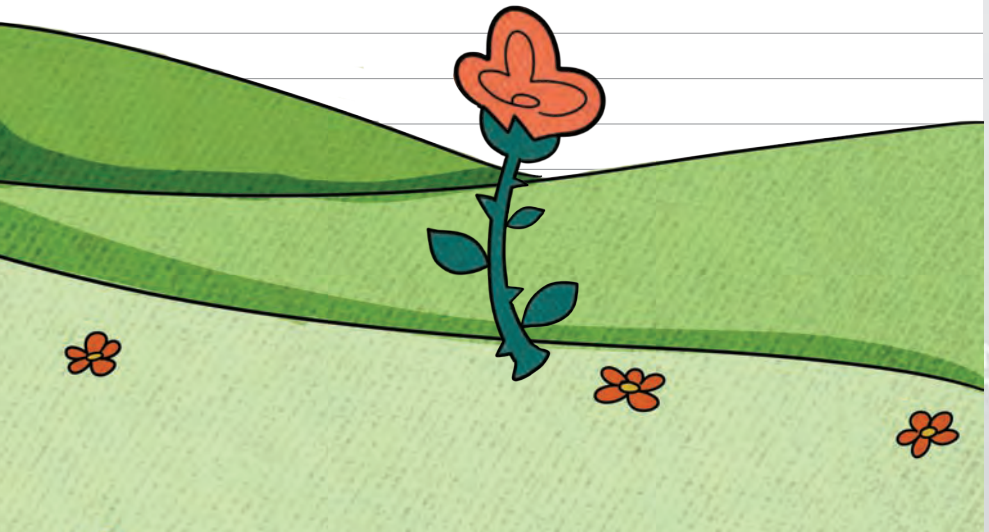
n o ń o o ǂ ő dž Ĥ ŭ o ń o l ũ ǫ Ŵ Ĥ ǫ ŭ

n o ŋ ő ŋ Ŵ ń Ĥ ŭ o ŭ ő ɣ ǂ o ǂ ő dž ŭ dž

n o Ĥ nj ń o ǫ ŭ Ĥ ŭ o Ŵ ǫ ǂ Ŵ nj o ũ l o

n o Ŵ ɣ ǂ Ĥ dž Ĥ ŭ o Dž ǔ Ĥ ǫ ń o nj Ĥ ŋ Ŵ

n o t Ĥ ǰ o dž Ŵ ŭ o ǫ Ĥ ǂ Ĥ dž ŭ ő ń Ŵ ǂ Ĥ



Indice

Di che pianeta sei? 3
Il pianeta Oratorio 4
Una sfida complessa 5
Alla ricerca di risposte 6
Cammino Spirituale del Grest 8
Una storia. Tante modalità per raccontarla. 10
Consigli per la messa in scena 13
Il pianeta della vita 16
Ballando nel cielo 17
Cammina davanti a te il Signore 18
Preghiera del Grest 19
Contratto dell'Aviatore Animatore 20
Il giro del mio pianeta 22
Pianeta animatori 31
Antoine de Saint-Exupéry 32
La storia in sintesi 35
La storia drammatizzata 47
Il Sussidio e il Sito Web 112

1. Perché un cappello dovrebbe farci paura? 113
2. Per favore, mi disegni una pecora? 125
3. Di quale pianeta sei? 137
4. È vero che le pecore mangiano tutti gli arbusti? 151
5. A che servono le spine? 163
6. Non avresti un paravento? 175
7. Su cosa regnate? 187
8. Cosa significa ammirare? 201
9. Di cosa ti vergogni? 213
10. E che ci fai con tutte quelle stelle? 223
11. Perché hai appena spento il tuo lampione? 233
12. Che cosa significa effimero? 245
13. Dove sono gli uomini? 257
14. Chi siete? 269
15. Cosa significa addomesticare? 279
16. Hanno molta fretta. Cosa cercano? 293
17. Dunque anche tu hai sete? 303
18. Perchè mi sentivo angustiato? 313
19. Che storia è questa? Adesso parli coi serpenti? 325
20. La pecora ha mangiato o no il fiore? 339

DI CHE PIANETA SEI?

Tra terre disabitate, regni strampalati, pianeti non meglio identificati, dialoghi curiosi e animali parlanti, il capolavoro di Antoine de Saint-Exupéry diventa per noi un percorso di domande alle quali rispondere con speranza, in un'avventura estiva che ci renderà veri Principi della nostra vita.

Giochi, attività, laboratori, consigli astronomici, canti e spunti per guardare il Cielo con occhi sempre più incantati, saranno a disposizione degli Oratori chiamati, quest'estate più che mai, a trasformarsi in un luogo accogliente capace di chiedere a chiunque, con curiosità, ma soprattutto con un sorriso fiducioso

"E TU... DI CHE PIANETA SEI?"

Opera dei Ricreatori